免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.180

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月6日

页数：212页

生活多一些快乐，少一些烦恼。

掌机王Sp

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.180

研究中心

新·光之神话 帕尔蒂娜之镜 3DS

专题企划

淡季购机集结号 新世代掌机导购指南



赠品 游戏主题贴纸



口袋光环

热血最强

《超级马里奥3D大陆》

任天堂官方极限视频

攻略透解

王国之心3D 梦中坠落 3DS

第2次超级机器人大战Z 再世篇 PSP

国王、魔王与7公主 新·王样物语 PSV

特快专递

薄樱鬼 幕末无双录 PSP

本辑特别关注



王国之心3D 梦中坠落 3DS



国王、魔王与7公主 新·王样物语



第2次超级机器人大战Z 再世篇



淡季购机集结号
新世代掌机导购指南

卷首语

年前就预告了换小编形象的事，那个自称“感性而精益求精”的MILK终于在本辑全部画完。细心的读者也许看得出来，旧版形象之中，半夏和纸鸢的画风与其他人不太一样，因为当时唯独他二人是MILK的手笔，而从这一辑开始，所有人都“牛奶”了。其中部分人的小编形象改变较大，但需要声明一点，不管你们看白菜和咕噜有多么眼熟、多么《苍翼》和《东方》，至少我，绝对不是城管。

此外，我发现除了《怪物猎人》外，众小编偏爱的游戏几乎很难出现大面积的重合，无论多热门的《FF》、《火纹》、《机战》，都无法吸引一半以上的小编去玩。想了一想，这既是坏事，也是好事。《格兰蒂亚》、《樱大战》等名作逝者已矣，更多的好游戏接班跟进，快速、广泛地适应这风云变幻的游戏市场，才是我们这个团队必须要去做到的。

胧月



掌机王Sp VOL.180

封面用图：王国之心3D 梦中坠落
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.180
地址：http://www.tudou.com/programs/view/1hFi41RaTeg/
密码 kdgh180

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

特快专递

游戏一品轩

攻略透解

掌机软件学院

市场动态

下崽工房

研究中心

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

软件 SOFTWARE

三社联手打造神秘大作揭晓，《交叉地带计划》尽现梦幻阵容









今年2月底的任天堂第三次网络直播会上，首次公布了Capcom、SEGA和NBGI三大日本游戏厂商将联手打造3DS独占大作的消息。而近日，这款当初被称之为“预测不可能”的神秘作品终于揭开了其面纱。

游戏正式名称为《交叉地带计划》（Project X Zone》，是一款集结了Capcom、SEGA和NBGI三家厂商人气作品中代表角色的梦幻S·RPG作品，由NBGI旗下的Banpresto负责制作。游戏的战斗部分基本上是以角色组队参战的形式来进行的，主要是两人组队，不过也有三人甚至单人这样的例外。目前已经确定的参战阵容如下，名字排列在一起的代表同组出战。

Capcom阵营：隆&肯（《街头霸王》系列）、埃克斯&Zero（《洛克人X》系列）、迪米特利&但丁（《恶魔战士》系列&《鬼泣》）、克里斯&吉尔（《生化危机 启示录》）

SEGA阵营：真宫寺樱&大神一郎（《樱大战》系列）、结城晶&陈佩（《VR战士》系列）、克鲁特&莉艾拉（《战场的女武神3》）、茜丽尔&东马&舞拉拉（《光明力量EXA》&《太空频道5》）

NBGI阵营：曾伽（《超级机器人大战OG》系列）、风间仁&凌晓雨（《铁拳》系列）、KOS-MOS&T-elos（《异度传说Ⅲ》）、尤利&埃斯蒂尔《宵星传说》、凯特&黑玫瑰（《.hack》系列）

梦幻全明星阵容、战棋游戏式的玩法，本作很容易就会让人想起7年前PS2平台的《Namco×Capcom》，不同的是本作又拉拢了SEGA，让游戏的参战阵容变得更加豪华。本作暂定今年内发售，目前的完成度约为50%。而除了目前已经公布的角色之外，还有其他未公布角色甚至隐藏角色参战。游戏的首段宣传影像也将在本月内与玩家们见面。



由Chunsoft和Spike合并后成立的新公司Spike Chunsoft的官方网站本日正式开启，网址为www.spike-chunsoft.co.jp。在该网站中，我们可以清晰地发现新公司成立后的全新LOGO。此外，两家公司之前发售的游戏产品以及今后将要发行的游戏官网，也都整合在了这个全新的网站中，在这里玩家不仅可以查看到《神孕 请为我生孩子吧！》和《喧哗番长兄弟连 东京大逃杀》这样即将发售的掌机新作的情报，就连社交游戏、智能手游产品新作也可以查看到，非常全面。


スパイク・チュンソフト

软件 SOFTWARE

葱娘新纪元！次世代初音未来降临PSV







去年年底，SEGA曾经放出过一段“次世代女歌手计划”的宣传影像，宣告以风靡世界的电子歌姬初音未来为主角的次世代高清版《女歌手计划》新作正在制作当中。此后，外界纷纷对这款新作的平台猜测不已，考虑到三作《初音未来 女歌手计划》在PSP平台的大成功，因此一开始PSP的接班人PSV的呼声最高，但今年上半年PSV在日本的低迷表现又使人们对真相产生了疑问。

4月12日，SEGA方面终于正式发布了这款新作的确切消息。PSV的确众望所归地获得了这款新作，不过并非独占，而是与PS3跨平台。这款新作目前暂名为《次世代初音未来 女歌手计划》（NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA），其中PSV版发售时期为今年夏天，而PS3版则要等到明年。目前还不知道PS3版是完全的移植，还是像之前PSP版时期那样以《梦幻剧场》的形式推出，不过从两者并非同时推出来看，后者的可能性还是非常高的。

PSV版将会是PSP版的正统进化之续作，在保持原本PSP版玩法精髓的基础上，在画面和操作方面进行进化。除了主要玩法沿袭自PSP版传统的按键式操作之外，本作还将追加利用到PSV主机多点触摸功能的新操作“刮擦”（Scratch），官方称这种触摸画面的直观操作，将带给系列玩家们前所未有的新鲜操作感。由于主机性能的全面提升，人物建模也变得更加精美，角色们的一颦一笑将会得到更加完美的体现。系列玩家们所熟悉的初音未来、镜音铃、镜音怜、巡音流歌、KAITO、MEIKO等人气角色将会在这款新作中登场，而系列大受好评的换装功能也会在本作中继续登场，并且新作中的所有服装均为全新设计，目前已经确认的将会有初音的翠玉装以及巡音的红玉装。而收录歌曲方面、目前则率先公布了《キャットフード》（doriko）、《ワールズエンド・ダンスホール》（wowaka）、ピエレッタ（nezuki）这三首。

关于本作的详细情报，请关注下辑《掌机王SP》。

4月 3日

全球两大人气社交软件Facebook和Foursquare，于本日作为PSV专用应用在PS Store上架供玩家免费下载。Facebook是全球最具人气的社交网络，目前全球每月的活跃用户高达8亿4500万，是用户与朋友沟通、结交新朋友的重要交流手段，PSV版的该应用可通过硬件的背部触摸方式来进行翻页查看，只可惜和网页版一样，国内网络无法访问Facebook。Foursquare则是一款定位用户目前所在位置，并对其访问的地点进行签到的应用，第一次在某地点签到时还可获得勋章并积累点数。

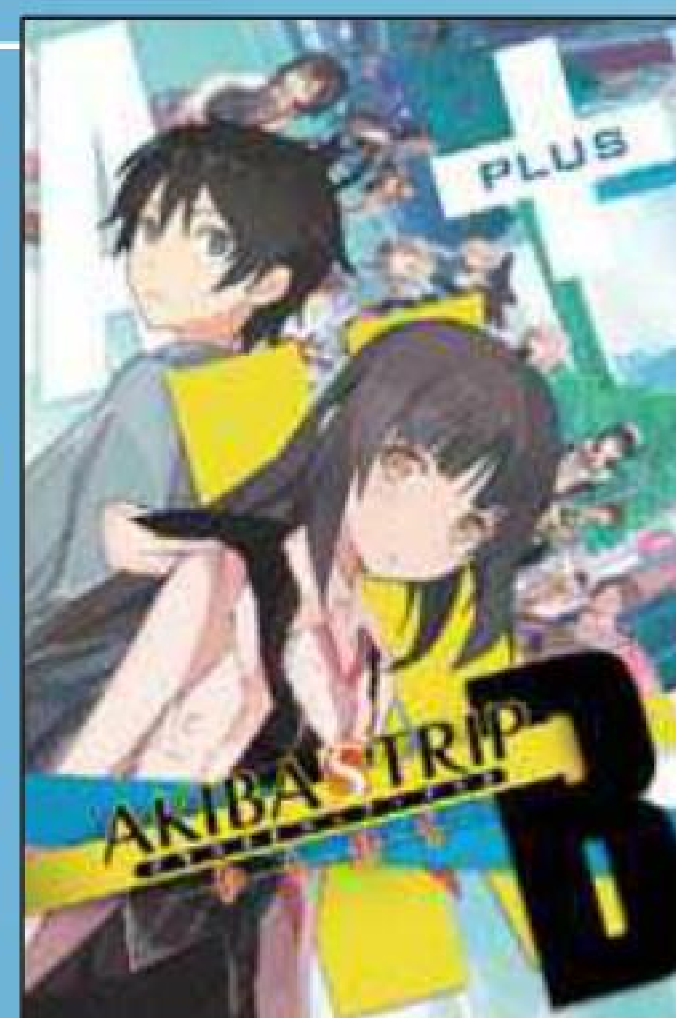
4月 5日

Level-5宣布3DS原创游戏《联合01》的发售日期，将从原本预定的5月17日延期两周调整为5月31日。根据官方发布的信息显示，游戏之所以延期的原因是“为了使本作成为一款能令大家满意的作品，还需要再花点时间”，可见厂商是出于进一步提高游戏品质的目的才决定将发售日顺延。《联合01》是一款游戏合集，其中收录了由不同制作人制作的4款类型各异的游戏，以3980日元的低价进行发售，可以说是Level-5的又一次全新挑战。目前游戏的封面图也已经公开，看上去非常另类。



4月 5日

去年在PSP平台发售并以其大胆个性设定在玩家群中形成话题的《秋叶原之旅》，将于6月21日发售追加了新要素的廉价版《秋叶原之旅 加强版》（AKIBA'S TRIP PLUS），售价为3990日元。相比原作，这款《加强版》将实现事件部分全语音，进一步增强剧情的临场感；缩短切换地图和触发事件时的读盘时间，令玩家的游戏过程变得更流畅；游戏中的支线任务大幅增加至原作的两倍；游戏中的双胞胎偶像组合“Dirty Bloody Princesses”的神秘现场演出，将以全动画的形式重新演绎，并有新歌披露。



4月 10日

5pb.宣布三款PSP新作AVG的具体发售日和售价情况。其中移植自PS3/Xbox 360平台的《Duminas15》将于今年7月26日发售，普通版售价6090日元，同捆了Drama CD和水晶饰品的限定版售价8190日元；人气恐怖作品《尸体派对》的外传《尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U》将于今年8月2日发售，其中普通版售价5040日元，同捆了OVA《尸体派对 遗失的片段》DVD的限定版售价为7140日元；至于备受期待首度游戏化的《我们还未知道那天看到的花的名字》PSP版，则将于8月30日发售，普通版售价6090日元，限定版售价高达10290日元，不过其中包含5大豪华赠品，包括特制铁皮盒一个、Drama CD一张、Drama CD台本一册、等身大布制海报两张。



4月 11日

在本日举行的Gust的PSV新作《圣人协奏曲 陨星之献诗》制作完成发表会上，Gust社长青柳和男、其母公司Koei Tecmo Games社长襟川阳一、SCE总裁河野弘三巨头齐齐登场。河野弘对这款活用了PSV丰富机能的全新作品给予了高度肯定，同时他还表示PSV的新应用程序将会陆续追加，而且还有目前没有公布的超重量级大作正在制作当中。他希望玩家们能够通过《圣人协奏曲》这款充满个性的游戏，能够对PSV更有兴趣。而SCEJ除了电视广告之外，也会在PSN等多个方面对这款游戏进行支持。



软件 SOFTWARE

美观又实用！两款PSV新作特典公布

两款将于今年6月份发售的PSV新作纷纷公布特典情报。

首先是将于6月7日发售的《机动战士高达SEED 激战宿命》，只要早期购买本作就可以得到PSV原创保护贴纸一枚。贴纸以历代SEED机体为设计图案，在保护PSV主机的同时还能起到美化主机的作用。贴纸制作工艺精良，能够完美地贴于主机表面，就算键位边缘也能贴合，而且贴上之后就算撕下来也不会留有痕迹。此外，如果在游戏的官网进行问卷调查的话，还可以获得下载PSV壁纸的机会，这款壁纸的图案与保护贴纸是配套的，即在贴有贴纸并使用该壁纸的情况下，可以形成一幅完整的图片。

将于6月28日发售的《潜龙谍影 HD版》的先行购入特典，也将采用类似的设计。玩家只要早期购买这款游戏，就可以获得原创PSV保护贴一张，通过从官网下载特制游戏壁纸并使用，同样可以与保护贴联动构成一幅完整的图案。其实早前公布的同样6月份发售的《Persona4 黄金版》的预约特典，就已经率先决定附赠与壁纸联动的保护贴，看来这种对玩家来说既养眼又实用的全新预约特典形式，还真是被厂家们广为使用。

《潜龙谍影 HD版》的先行购入特典除了保护贴之外，还有另外一件，不过需要在Konami的官方购物网站Konami Style购买游戏才可获赠。只要早期在Konami Style购买本作，即可额外获得游戏主题屏幕擦拭布一块，擦拭布的图案则可游戏的联动壁纸相同，即以斯内克和雷电为主题。



▲《机动战士高达SEED 激战宿命》特典保护贴与特殊壁纸联动效果图。



▲《潜龙谍影 HD版》特典保护贴与特殊壁纸联动效果图。



▲《潜龙谍影 HD版》Konami Style独家特典屏幕擦拭布。

4月 12日

NDS末期大作《口袋妖怪 黑2・白2》的发售日正式确定为今年6月23日，而早期购买游戏的玩家还可获得以本作中两只神兽为造型的相关赠品。本作故事的舞台为前作两年之后伊修（イッシュ）地区，剧情由位于伊修西南的全新城市“秘奥义市”（ヒオウギシティ）展开，全新的设施和建筑将会在本作中登场。作为正统续作，玩家在游戏中扮演的将是全新的男女主人公，与之相对应的是玩家在游戏中也将面临新的对手。当然，新NPC、大量新精灵也会不负众望地在游戏中出现。

4月 12日

NBGI宣布《太鼓之达人》新作《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》（太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ），机种为3DS，这也是该系列首次登陆3DS平台。与之前的作品不同的是，本作的冒险模式在内容上将有较大变化，并且更注重故事性，整体风格看起来更加低龄化。玩家在幻想世界中与小龙一起进行冒险，巡游7个国家与敌人战斗。剧情上会有敌人阻碍玩家的行动，玩家需要通过演奏的方式来击退敌人。游戏将于今年7月12日发售，售价为5040日元。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

沉船里的白菜

索尼宣布平井一夫继任集团CEO后，笔者曾给UCG写了一篇评论稿，名为《平井一夫：沉船上的新船长》——此标题用在今时今日更显得妥帖。

平井一夫总是在扮演“沉船船长”的角色，5年前他就任SCE社长之后，SCE公布了史上最高的2000多亿日元净亏损。如今，他在索尼集团CEO的位子上才坐了一个多星期，就公布了5200亿日元巨额亏损——这是索尼集团成立65年来的最高亏损额。业内对索尼集团本财年的巨亏都有所准备，但没想到亏损额如此之高，而美国方面的递延税务也不合时宜地加重了索尼的悲剧色彩。

对待巨额亏损，平井一夫的处理方式与斯金格一样直接而粗暴。与亏损消息同时公布的是裁员1万人的大手笔，而这也是当前局势下平井一夫惟一能向股东们交代的事。平井一夫是索尼集团历史上爬得最快、最年轻的最高领导人，但索尼给他的只不过是一个比一个大的烂摊子。SCE至今未摆脱亏损，索尼集团几年内恐怕也难有转机。斯金格在索尼史上最高亏损额的消息公布之前退位，将烫手山芋丢给了平井一夫，当《华尔街日报》就此采访平井，他留下了一句“holy shit！（神圣的大便）”

巧合的是，索尼集团巨额亏损的消息刚刚公布，第三方的统计数据显示PSV在日本的周销量终于跌破一万。任饭们弹冠相庆、奔走相告，8931台的周销量数字成为2ch上的热门话题，网友赐其美誉曰“白菜”（日语中与“8931”谐音），群众们纷纷以种种改图表达欢喜之情——自从PSV的周销量跌到一万多，任饭都伸长脖子等着这一天的到来，以至于索饭们受其感染也在默默等待PSV跌入四位数区间的日子。

这是何等悲壮的一周，索尼在一年间亏掉的钱相当于整个日本游戏业的全年总销售额，而一台被誉为“业界良心”的主机在万众期待之中跌落了谷底。为表其欣喜之情，任天堂于同日宣布将在数日后举办Nintendo Direct网络发布会，誓往PSV的棺材上钉下最后一枚钉子。

至少就目前的游戏阵容，我们确实看不到PSV还魂的机会，索饭都在等待这个机会，等待PSV版《MHP》的公开，可等来的却是“8931”，以及亏损5200亿。索尼集团的各个事业部门都像嗷嗷待哺的穷孩子，索尼只能用裁员和变卖资产的方式惨淡度日，又如何能为SCE输送食粮？5200亿的亏损之后，索尼的资金链将更紧张，SCE将更难采取进取型商业策略。在传统电子游戏市场大幅萎缩的今天，硬件商们可谓逆水行舟不进则退，任天堂已经在大量使用其百亿美元的现金储备，以血本强行扭转3DS的颓势。当前PSV与3DS之间巨大的销量差距将诱使第三方将游戏项目从PSV转向3DS，导致PSV的软件真空期进一步延长。

PSV是否翻身无望？笔者始终认为，PSV走的是一条长途跋涉之路，需要在缺乏商业支持的逆境中撑过一段最艰苦的时期。在索尼为其安排软件发行档期时，就应该遇见到今日处境，而四位数的周销量还将长期出现，至少要熬到下半年。待其出货量达到发行商要求的基本值，SCE应集中力量请来《MHP》级别的杀手锏，制造一个转折点。笔者依然相信PSV是最适合掌上游戏的平台。PS3当年长期保持四位数销量，如今早已是日本最主流的家用机。PSV所需的只是一个百万大作，哪怕只是PSV/PSP跨平台的《MHP》……





Darkbaby——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

写给索尼

那一年的那一天，我同时见到了当时所谓最新款的次时代游戏主机——索尼PS和世嘉SS。在此之前，对于索尼的印象仅仅是Walkman，似乎也有些过气的样子，虽然对于世嘉MD的好感度远远不及任天堂的前两代王者主机，但感觉毕竟它还是做游戏的正宗科班出身。然而比较了《山脊赛车》和《梦游美国》这两款首发游戏的真实品质以后，PS和SS在心目中的价值高下便就此定格，“未来感”或许是本人对于索尼第一款家用游戏主机的最初印象。

有人说任饭不爱硬件性能，其实这完全是扯淡，N64是笔者至今为止惟一一款初见便发誓必须拥有的主机。当时被《超级马里奥64》所展现出的强大3D处理能力完全震慑了，毫不犹豫地筹措了当时算是不菲的一笔资金购入了号称“全中国第三台”的主机。然而此后却是长达数个月等米下锅的软件空窗期，遂不得不又顺应大势接踵购入了PS主机。世事总是喜欢捉弄人，当年因为追逐硬件而爱上了任天堂N64，为了追逐游戏而选择了索尼PS，而现在一切似乎都完全颠倒了过来！

PS对于我们这些老玩家来说真是一款前无古人、后无来者的梦幻主机，几乎集结了当时所有期待的和从未想象却超越了想象的大作和名作（除了任天堂和世嘉出品的）。索尼这样一个在TV游戏产业初出茅庐的毛头小子，在其青春期所迸发出的创造活力足以令任天堂等老字号汗颜。1997年鼎盛期的索尼在全球软件市场占有率达到了14%，仅次于EA，连任天堂也不得不屈尊其后（市场占有率11%）。当时的索尼可谓初生牛犊不怕虎，几乎各种游戏类型均有涉猎且表现不俗，形成自家独特的商品风格。《荒野兵器》、《IQ》、《啪拉啪拉啪》乃至《GT赛车》，索尼当时的游戏研发非常有目标性，几乎都锁定任天堂和世嘉等直接竞争对手的看家大作并力求突破创新，确实赢得了一大批对传统游戏产生厌倦情绪的玩家鼎力支持。青春期的索尼游戏都浸染着一股他人难以模仿的东方式朋克风，《波波洛克罗伊斯物语》是笔者在那个时代惟一一款为剧情而落泪的RPG，该游戏表现出的童趣与任天堂风格的天真朴拙完全迥异，更像是出自英伦乡村女教师笔下的绘本画卷，不经意间会引起成人的共鸣感。即便是传说完全由Square代为操刀的《妖精战士1+2》，其展现的空灵洗练格调亦未见于S社本门的名作。

那个时代的索尼和任天堂，对于笔者这样的玩家来说可谓是左揽右抱，两者皆不可或缺。

宿命的两个劲敌，其后却因为对产业未来的不同的理解走上了相反的发展道路。工程师出身的久多良木健错误地将索尼在TV游戏产业的辉煌胜利归结为硬件设计的成功，不惜耗费天文数字研发足以模拟地球的“超级电脑”，誓言为广大消费者打造“五星级红酒大餐”，其本末倒置的举动导致了索尼的软件实力不断衰退，以往众多曾经光芒耀眼的品牌因为缺乏资金支持而被迫退出历史舞台。索尼自身软件实力的低迷也令广大第三方厂商产生了不信任感，“拍肩”和“移籍”已经成为了近年来业界习以为常的笑谈。索尼已经不复有昔日的锋锐和果敢，在与任天堂的市场角逐中一败再败。

4月10日，索尼预计2011财务年度将出现高达5200亿日元（约64亿美元）的空前赤字，此前CEO平井一夫已经宣布将全球裁员一万人，当日其股价跌幅超过了9%。

笔者近日购入索尼第一款旗舰级超大屏双核智能手机TL26i，试用以后颇感失落。这款手机的品质非常契合时下索尼的尴尬境况，如果索尼拥有乔布斯那样不惜工本的气魄，大胆使用4.3英寸视网膜屏幕等高规格设计，并对软件程序重新完善整合，Xperia完全有可能成为媲美iPhone系列的伟大工业品牌。然而由于索尼现时的极度不自信，为了控制硬件成本忍痛对原本相当完美的设计进行了删削裁减，使得TL26i这样一款原本注定辉煌的商品终归于平庸！

记得那天带着新手机上班。

一位年长的同事把玩着说：“索尼的东西一直就是那样的时尚！”

而另一位90后年轻同事却说：“没想到索尼现在还能生产这样的手机……”

廉颇老矣，尚能饭否？

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

这一周的3DS硬件销量再次突破10万，《王国之心3D》和《新·光之神话》都取得了相当不错的成绩，《超级马里奥3D大陆》和《怪物猎人3 G》的销量也均有小幅回升。索系掌机方面，《职业野球魂2012》维持了一贯的水平，基本说得过去；《黑豹2》的销量在发售后第二周顺利突破10万，虽然相比前作下滑不少，但还算得到了玩家的认可。

软件销量（日本） 2012年3月26日～4月1日

1 王国之心3D 梦中坠落
キングダム ハーツ 3D［ドリームドロップ ディスタンス］
■Square Enix■RPG■2012年3月29日■6090日元
NEW 本周销量 23万189套 累计销量 23万189套 3DS

作为“《王国之心》系列”的最新作，同时也是系列10周年的纪念作，素质自然有所保证。《梦中坠落》加入了很多全新的要素，圣灵的出现大大提升了养成性和耐玩度，自由连贯行动也令游戏的战斗更加流畅。本作的首周销量虽然不及前作，但还是极大地推动了3DS的当周硬件销量。

2 职业野球魂2012
プロ野球スピリッツ2012
■Konami■SPG■2012年3月29日■5980日元
NEW 本周销量 6万6258套 累计销量 6万6258套 PSP

3 新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
新・光神话 パルテナの镜
■Nintendo■ACT■2012年3月22日■5800日元
NEW 本周销量 4万5144套 累计销量 18万9612套 3DS

作为任天堂在新掌机上的战略级大作，《新·光之神话》自怀胎腹中开始就是个地道的“太子党”，备受厂商宣传。设计精良的关卡配合乐趣多多的联机模式以及大量收集要素，游戏的实际素质的确光鲜照人。销量的数字尽管很不错，但明显还是低于任天堂的期待值，也许（掌机）市场真的已经变化了。

4 口袋妖怪+信长之野望
ポケモン+ノブナガの野望
■Pokemon■SLG■2012年3月17日■5800日元
↓ 本周销量 2万8840套 累计销量 27万1752套 NDS

5 黑豹2 如龙 阿修罗篇
クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编
■SEGA■A·AVG■2012年3月22日■6279日元
NEW 本周销量 2万8646套 累计销量 12万3479套 PSP

销量相比前作略有下滑，但由于几乎照搬了系统和物理引擎，PSP也过了鼎盛期，这个数字已经能让厂商笑得很开心了。丰富的支线任务、排名挑战、娱乐设施和突发事件令流程中毫无冷场，游戏因此具备了很高的黏着度，节奏和开发周期都与掌机平台完美契合。

6 怪物猎人3 G
モンスターハンター3（トライ）G
■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元
↓ 本周销量 2万5971套 累计销量 131万5765套 3DS

7 超级马里奥3D大陆
スーパーマリオ3Dランド
■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元
↑ 本周销量 2万1614套 累计销量 149万2018套 3DS

8 职业野球魂2012
プロ野球スピリッツ2012
■Konami■SPG■2012年3月29日■6980日元
NEW 本周销量 1万5830套 累计销量 1万5830套 PSV

9 马里奥赛车7
マリオカート7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
— 本周销量 1万5742套 累计销量 162万3483套 3DS

10 马里奥与索尼克 伦敦奥运会
マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック
■SEGA■SPG■2012年3月1日■4800日元
↓ 本周销量 1万2527套 累计销量 11万7981套 3DS

硬件销量（日本） 2012年3月26日～4月1日

机种	周间销量	2012年销量
3DS	11万8072台	142万4357台
PSV	1万1983台	22万8608台
NDSi	717台	1万4275台
PSP	1万9966台	33万9022台

3DS累计销量：545万4007台

PSV累计销量：63万1402台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万9777台

PSP+PSP go累计销量：1857万6130台

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次评分的5款游戏中，素质最高的无疑是《王国之心3D》。加入了怪物系统的本作非常耐玩，但尴尬的死档BUG令其与“黄金珍藏”失之交臂。《再世篇》作为去年《破界篇》的续作，给上下两部故事划上了句号，难度提升的同时，也令每个关卡的SR取得方式更加多样，有趣了不少。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

国王、魔王与7公主 新・王样物语



PSV

本作是由制作“《牧场物语》系列”的原MMV打造的一款A・RPG，虽为续作但风格和前作有很大不同，玩家将扮演国王，肩负起复兴祖国、拯救7位公主的命运。



半夏 游戏的战斗方式十分独特，只用进攻和撤退两个指令就能进行很爽快的战斗，结合PSV的触屏功能，使战斗方式十分直观。整体风格清新可爱，背景、人物、怪物的设定都非常漂亮，画面清晰亮丽。不断外出探索，获得丰富的战利品进而扩建国家的设定使玩家充满成就感，同时可以享受自由探索的乐趣。在城市内人多的时候会掉帧，但好在野外时拖慢并不十分明显。BOSS的设计非常下工夫，并不只是单调的打斗，弹珠、保龄球式的战斗十分有趣味性。但可惜的是RPG部分不足，育成几乎没有，剧情也比较单调老套。 **8**

总分 23

项目	评价
代入感	★★★★☆
创新度	★★★☆☆
耐玩度	★★☆☆☆

白菜 风格独特，战斗过程十分简单却不失爽快感，难度跨度比较大能满足不同层次玩家，奖杯比较容易获得，但亲卫队人数一多就会拖慢，影响了游戏的流畅度。 **7**

胧月 风格清新，系统很具创意，不过限于厂商的优化技术，国民数量增加时的拖慢多少影响心情。另外要称赞的是角色相当个性化，且表现细腻，引人沉浸其中。 **8**

■王と魔王と7人の姫君たち ～新・王様物語～■卡片■Konami■A・RPG■2012年3月29日■1人■无对应周边

吃豆人聚会



3DS

以吃豆人为主角的欢乐聚会型游戏，角色们要在棋盘的场地上四处奔波，收集曲奇饼干。玩家们可以在三个世界中彼此通过迷你游戏对决，收录游戏数超过50款。



胧月 作为一款重制作，除了加入了对应3DS硬件的特殊操作外，并无其他诚意要素。游戏的门槛很低，男女老幼均能快速上手，多人游戏可谓本作的魅力所在，通过小游戏来抢夺地盘的过程热烈刺激。然而虽然挂上了“吃豆人”的名号，除了角色形象外却无法体验到原作的特色要素，多少有点名不副实。不过流程中的对战过于频繁，小游戏再有趣也会玩厌，加上有争夺领地的大目标在，多少影响心情。部分动画演出无法跳过，同样拖慢了游戏的节奏。不过游戏的耐玩度相当不错，也很适合线下聚会使用。 **7**

总分 21

项目	评价
亲和力	★★★★★
欢乐度	★★★★☆
节奏	★★★☆☆

半夏 对应了3DS的触摸屏和陀螺仪功能后，操作更为直观，应该说体感操作与本作的玩法还是很契合的。小游戏数量和质量都算不错，适合全年龄层游玩。 **7**

阿鲁 初上手会觉得非常好玩，但小游戏过于频繁，相对于作为大背景存在的棋盘反而有喧宾夺主之嫌。其实厂商不妨多加点经营要素，平衡一下比重会比较好。 **7**

■パックマンパーティ 3D■卡片■NBGI■ETC■2012年3月22日■1～4人■无对应周边

王国之心3D 梦中坠落



“《王国之心》系列”十周年的纪念之作，剧情紧接在《编码重制版》之后，除了迪士尼的经典人物外，也有《美妙世界》的角色登场亮相。

苍穹 本作的新要素很多，圣灵的引入拓展了游戏的玩法：圣灵的能力链与角色所能使用的指令和能力紧密相关，因此对于它们的配合与养成也丝毫马虎不得；圣灵与两位主角的连携方式也极为丰富，针对不同的战况选择同伴至关重要。不过感觉圣灵的AI设置有一定问题，在战斗中能起到的帮助并不算多。自由连贯行动的引入大大增强了游戏的动作性，利用特殊地形旋转、滑行后，再使出各种衍生招式时的爽快度满点，让战斗极为流畅。双主角的系统虽然有一定新意，但坠入梦中、强制切换时的细节并没处理好，甚至还因此产生了死档的恶性BUG。 **8**

总分 26

爽快度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆
剧情	★★★★☆

纸鸢 圣灵们的形象或憨态可掬或威武霸气，让人很有收集和养成的欲望。不过圣灵的部分攻击锁定敌人后，玩家的攻击就无法命中，不时还会发生被它们挡住路的情况，这点比较郁闷。 **9**

胧月 自由连贯行动非常流畅，真实变换操作也合理利用了触摸屏的功能，令本作在战斗方面更上一层楼，但比较遗憾的是在敌人大量出现以及部分BOSS战时有明显的掉帧情况。 **9**

■キングダム ハ—ツ 3D [ドリ—ム ドロップ ディスタンス]■卡片■Square Enix■RPG■2012年3月29日■1～2人■对应3DS扩张滑杆/邂逅通信

薄樱鬼 幕末无双录



“《薄樱鬼》系列”初次挑战《无双》类ACT。玩家能操控众多人气角色完成关卡，体验原作中每个角色视点下独特的故事。另外还有原创剧本可供游戏。

白菜 毫无疑问这是一次失败的尝试。虽然Idea Factory在其擅长的领域有着一席之地，但这次对《无双》的模仿却非常不像样。游戏的打击感极差，攻击杂兵和打空气没什么两样。回避的操作方式非常别扭，用来取消攻击后的硬直感觉极不灵敏。关卡中引发剧情的条件几乎都是打倒XX名杂兵，敌人AI设计非常贫弱但攻击力却又高得奇怪。另外在移动中无法推动敌人，因此经常被挡住去路，逼得玩家必须一路杀过去。地图太小，同屏出现的敌人又很少，完全没有万夫莫当的感觉。本作主要还是靠精美的CG和声优的表现来吸引FANS购买，没有走出乙女游戏的套路。 **5**

总分 15

打击感	★☆☆☆☆
耐玩度	★★☆☆☆
画面	★★☆☆☆

胧月 如果以“《无双》系列”的感觉来玩本作，那就会尝到深深的挫败感。各方面的制作都比较低劣，特别是靠版边时无法重置镜头这一点非常莫名其妙。 **4**

半夏 从AVG到ACT的本作可谓“《薄樱鬼》系列”的一个突破，可惜整体素质平平，打击感不是很好，战斗语音非常单调。杂兵无限出但是同屏人数很少，使战斗少了爽快感。 **6**

■薄樱鬼 幕末无双录■UMD■Idea Factory■ACT■2012年3月22日■1人■无对应周边

第2次超级机器人大战Z 再世篇



本作是《机战》20周年纪念作品《第2次超级机器人大战Z》的完结篇，接续前作《破界篇》，玩家可以在游戏中体验到《反叛的鲁鲁修》、《机动战士高达00》这几部主要参战作品第二季的内容。

乌冬 因为大多数参战作品以及素材都是来自《破界篇》，所以刚上手时的惊喜相比前作就少了许多，不过作为完结篇，剧情饱满度以及关卡数量方面都要超出前作不少，可玩性还是非常足的。另外感觉难度也比前作有所上升，原因之一可能是收录作品大都是第二季和下半部的关系，大规模战斗占了60%以上，打起来比较费劲；另一点则是这次SR点条件多了些新花样，不再像以前那样来来去去都是那几种，稍不注意就会错过。if路线的是本作最大的惊喜，对于不满足原作结局的玩家来说，这次可以通过游戏来弥补以前的遗憾了。 **8**

总分 25

耐玩度	★★★★★
难度	★★★☆☆
华丽度	★★★★★

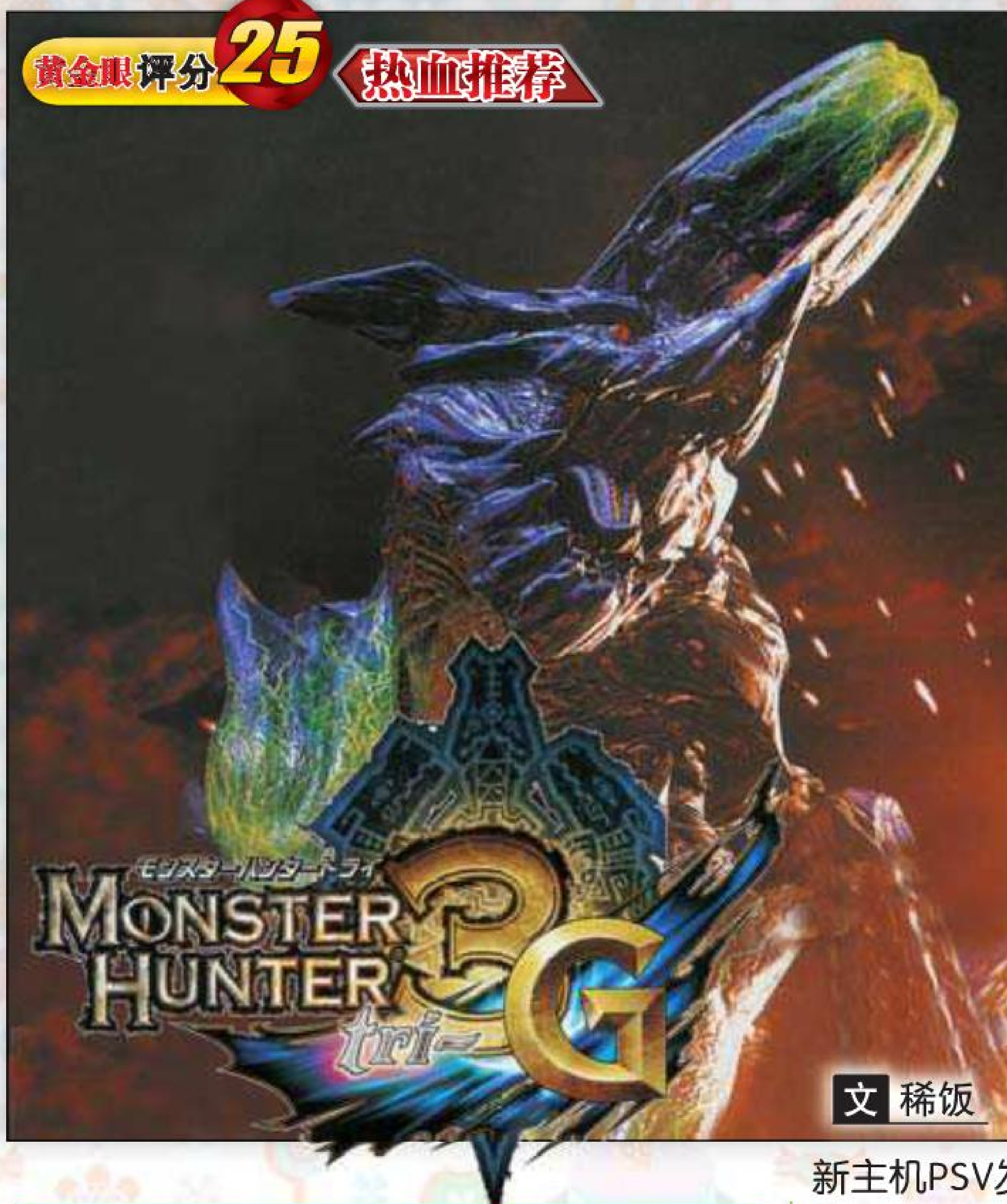
阿鲁 本作难度本身不高，但中、后期关卡中大量杂兵打起来很累，有种重复作业的感觉，但带来的好处就是玩家可以轻松把作战主力全部培养成ACE。 **8**

白菜 本作素质比起前作无疑更上一层楼。厚道的关卡容量，多条分支路线以及隐藏路线，战斗画面也对前作某些拖沓的部分进行了优化。机战FANS必玩。 **9**

■第2次ス—パ—ロボット大战Z 再世篇■UMD■NBGI■S・RPG■2012年4月5日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



文 稀饭

在线人数理想，Capcom便又把目光放在了任系主机上。不过，想要跨到任系平台，Capcom首先要面对一个问题——机能。

比起PSP，NDS的性能要低一个档次，如果是将“《怪物猎人》系列”移植到NDS上，那势必面临画面大幅缩水甚至是系统被删减的情况，想要令系列玩家们满意，恐怕是不可能的，而如果制作出一款风格和内容完全与系列正统作品不同的游戏，恐怕作品本身的吸引力也会有所下降。所以Capcom先在Wii平台上推出了《怪物猎人3》，在确信已经掌握了任系主机的特点后，才把目光放到了3DS上。

于是，《怪物猎人3 G》和《怪物猎人4》横空出世，引来一片哗然，原本以为要等PS系新主机PSV发售后才能迎来掌机上新作的猎人们，心中一定百味陈杂，既高兴于能够如此快地便玩到一款《怪物猎人》新作，又担心Capcom能否在3DS平台上制作出一款有着足够吸引力的《怪物猎人》作品。从结果上来说，这种担心并非是毫无道理的。

怪物猎人3G

モンスターハンター3（トライ）G

3DS	◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆日版
	◆1～4人◆5800日元◆无对应周边

游戏时间：170小时以上

诞生之初

在评论本作之前，我们必须确认一个前提：《怪物猎人3 G》作为一款游戏，具有丰富的内容以及很高的可玩性，可以说非常优秀。但是在这一前提下，本作首次登陆3DS平台却因为和主机相性不合而出现了一些不可忽视的问题。

自从成为一个有着销售导向能力的拳头品牌后，“《怪物猎人》系列”就不再满足于待在发迹时的PS系平台，开始了多平台策略。X360平台和PC平台上的《怪物猎人 边境》的

水土不服

3DS始终是一台新掌机，在游戏过程中，玩家时不时都可以明显感觉到Capcom对于





3DS这个新平台的不适应。首先最为典型的一个问题——掉帧，掉帧问题尽管还没有到频繁出现以致影响了游戏体验的地步，但是也没少得能够被完全当做偶然情况而忽视。一般来说，在和其他玩家进行联机狩猎时，许多猎人们都应该会碰到过突发的掉帧问题，最常见的就是怪物和猎人同时发动有华丽光影效果的招式时，十有八九就会出现掉帧情况。对于一款动作游戏来说，掉帧是一个很致命的问题，一些需要玩家掌握好攻击节奏才能够发挥威力的武器在遇到掉帧时，很可能就会影响玩家的表现。对于这个情况，可以理解为是本作画面比起PSP版更为绚丽而付出的代价，但先不论付出这个代价是否值得，画面素质和游戏流畅性之间哪个更重要，Capcom不可能不知道，所以，一个更合理的解释是：Capcom并没有完全掌握好3DS的机能特点，而作为一款投石问路式的作品，《怪物猎人3 G》无可避免地出现了一些技术上的问题。

规格差异

不提偶然性的掉帧问题，说回游戏的内容本身。作为一个习惯了PSP平台上《怪物猎人》的玩家，在刚玩上《怪物猎人3 G》时要适应不少事情，头一件就是上屏幕的大小差距。3DS的屏幕虽然比起NDS的更大一些，但毕竟还没达到PSP的大小，原本在PSP画面中显得非常适合的界面元素，到了3DS屏幕上就显得相当拥挤，血槽、队友信息栏和道具栏加起来基本遮盖了大半个屏幕，玩家只能靠着余下的小小空间来观察怪物的动作，看起来特别费神。

Capcom并非没有意识到这一点，所以增添了下屏幕功能拼图，玩家可以把几乎所有的界面元素都转移到下屏幕，从而留出更多的空间，让可视范围变得更大。但这造成的问题是，玩家必须要重新熟悉界面的位置所在，3DS上下屏相隔不算远，不过要同时看着两个屏幕仍然是不可能的，然而无论是血槽、快捷道具栏还是地图都是玩家在游戏过程中需要不断观察的界面元素，频繁让眼睛来往于两个屏幕之间是非常令人烦躁的事情，更别提开启3D后要重新对焦所带来的不便。



当然，这些界面上的设置问题最终都会被玩家习惯，甚至是克服，而且对应3DS上视角的调节不便，Capcom还为游戏加入了便利的锁定功能，只需要按一下L键玩家视角会自动正对怪物，比起以往需要频繁地按L键置回中屏幕或者用C手来调整视角，算是有了非常不错的改进。但习惯归习惯，如果有得选择，相信大多数猎人还是会倾向于以前的界面分布和操作习惯。

进化之处

谈完了缺点，还要数一下本作的优秀之处，作为第一款的登陆在任系掌机上的“《怪物猎人》系列”作品，本作最大的进步点自然是画面表现力，3DS性能比起PSP要更为优秀，所以许多曾经玩过PSP平台上《MH》作品的玩家肯定都能看出来画面上的进步，许多有着华丽光影效果的怪物，例如雷狼龙，身上的雷电效果和被击败时身上飞散的雷光虫效果都明显比PSP版要更为细致。虽然某种程度上可以看成是弱化了游戏的难度，不过新加入的锁定系统对于使用远程武器的猎人们来说的确是个极为便利的功能，哪怕是使用近身武器的猎人在习惯了这一系统后，肯定也会觉得当初只用能用C手去玩《MH》是多么不堪回首的事情。功能拼图虽然是限于屏幕大小而作出的新系统，不过这种界面元素DIY的概念却非常值得日后的系列作品去效仿。

结语 水土不服、规格不合，这就是出在3DS上首款《怪物猎人》身上的问题，不过这也并不能说明《怪物猎人》不适合3DS，也不能说明Capcom技术有限，惟一可以向我们揭示的，是3DS需要一款专门为其量身定做的《怪物猎人》。那，或许就是《怪物猎人4》。



享受掌机的声光极致！

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

索尼PSV掌机情报专栏

栏目主持：酷洛洛

PSV总部每一辑都会为各位玩家网罗有关PSV的种种情报、消息以及各种应用，不知道各位有哪些类型的资讯想重点关注的呢？不妨在我们的回函表写上建议，我们会尽力满足每一位读者的要求的哦。本辑的内容相当丰富，现在就来看一看吧。

系统固件1.65发布不足一天便终止提供

2012年4月3日上午，PSN发布了PSV新版本系统固件1.65供用户下载。而笔者也第一时间就进行了更新（因为不更新就无法进行网络联机）。然而在下午时段，PSN突然终止了1.65的更新服务，与此同时，PlayStaion官方网站亦发表了其暂停提供下载的公告。公告称由于PSV更新1.65版，出现运行PSP游戏时无法进行AdHoc面联通信的问题，因此暂停更新。这次索尼的应对手段非常迅速，或许是担心1.65的问题可能会成为黑客破解PSV的突破口。而第二天的4月4日，官方也重新发布解决该问题的1.66版。不过究竟这次更新加了什么新内容呢？各位看下文就知道了。

PSV新系统固件1.66版更新内容介绍

1.新情报设定

在1.66版中，用户可以对PSV系统的最新情报推送通知进行设定。进入“设定→音乐&显示器”，就会出现“最新资讯通知”的相关选项，用于设定新情报的出现方式与音效等细节。



2.省电设置改进

在“设定→省电设定”中，现在加入10分钟后进入待机状态的选项，相比过去的5分钟显得更加人性化。之前的版本只有最多5分钟的设定，笔者也表示理解，毕竟OLED依然说不上完全成熟，或许索尼是担心PSV的OLED长时间画面静止可能会出现死斑甚至烧屏等情况吧。



3.输入法改进

现在使用触摸键盘时，按两次Shift键可以锁定大写文字输入了，过去输入那些全大写的下载码时，输一个大写字按一下Shift确实有点……



4.修正相关BUG

1.修正《真・三国无双 NEXT》购物DLC时，其DLC内容与上传数据异常的问题。

2.修正部分PSV游戏在运行期间音频与画面突然停止的异常情况，如《13号小队》。

3.修正1.65版运行PSP游戏时，进行AdHoc面联通信发生异常的情况。

《仙境传说 奥德赛》任务更新开始

就在我们完稿当天，GunHo宣布《仙境传说 奥德赛》开放新任务下载，这时继1.01（现1.02）更新后的又一追加内容。这次官方推出了4个新任务进行提供玩家进行挑战，同时还放出免费的装饰DLC。本作的玩家赶快登陆PSN进行下载吧。



▲免费提供下载的装饰DLC是一个可爱的卡普拉娃娃头饰。



▲官方的新任务宣传图，看来图里面的是这些任务中出现的BOSS了。

《武士与龙》停服维护&实体版延期

SEGA在PSV上推出的《武士与龙》是一款将策略经营和动作过关集合在一起的免费多人网络游戏，玩家既可以拟建自己的城镇，扩张势力范围，也可以跟朋友一同走下副本，通过刷怪过关获得魔兽卡片。其与PSV机能的高契合度和本身的系统乐趣，在发售前便备受玩家期待。但世事难料，游戏自3月29日正式发布下载版后，在短短的一天时间内就因为服务器连接过度集中的问题而导致多次紧急维护，并于第二天发表了停服公告。4月2日，SEGA再次宣布本作会于4月17日重开服务器，所以很遗憾，本辑《掌机王SP》也无法登载其相关内容介绍了。预计大家在购买到本辑时，游戏刚开服两三天。此外，伴随着本次事故，《武士与龙》的实体版（售价3990日元，应该是附带了多种收费道具）也从原先的4月26日延期到5月24日，幅度将近一个月。



《与大家一起》Ver2.00内容更新

PSV平台日服独有的社交类游戏《与大家一起》在近期终于更新了实质性的内容，下面就来介绍一下Ver2.00版本更新的相关内容。

迷宫相关

这次的Ver2.00版本主要更新了一个100层的迷宫，玩家可以和朋友组成3人小队挑战迷宫中的敌人，而名片和服装则变成了武器和防具，以前花费大量金钱购买的名片终于有实质性的用途了。迷宫的位置在第一个场景的房子前，位置非常显眼，点击后选择“冒险”就可以带上两名没有劳动的朋友一起进入迷宫了。



迷宫以5层为一个阶段，每个阶段的最后一层要面对一个BOSS级敌人。每完成一场战斗都可以从宝箱中获得名片、服装等奖励，除BOSS战外，其他战斗结束后还可以和对战的对手交换名片。在迷宫里交换的名片是不计算交换名片次数的，因此挑战迷宫也是快速增加朋友的一个手段。完成一个阶段的战斗后，再次进入迷宫时可以选择以前完成过的阶段重新挑战，也可以继续往更深处前进。

朋友进行迷宫作业之后需要24小时之后才能再次进入，当然也有道具可以重置24小时的等待时间，不过除了系统给的之外，其他的都需要花钱购买（非游戏币），因此还是老老实实等一天吧。

战斗相关

迷宫中的战斗非常简单，只有“逃げる”、“アイテム”和“攻击”三个选项，其中“アイテム”是使用道具，至于其他两个选项就不用多做解释了。战斗有10个回合的限制，时间到了还没有打倒敌人等同于挑战失败，使用道具是不消耗回合数的，而且道具中包括延长回合数的物品，不过需要花钱购买，如果你不想当“RMB玩家”，就老老实实找高等级的朋友来一起挑战吧。战斗



方式类似普通RPG，选择战斗后我方三名成员会依次和敌人“拼名片”，朋友的等级越高、名片和服装增加的攻防越高，自然就能对敌人造成高伤害（朋友名片和服装的攻防指数在进入迷宫前的选人阶段就能看到）。BOSS战的难度比同一阶段的普通战斗难度高出不少，建议将高等级、好装备的朋友留到BOSS战使用。完成战斗后可以选择赠送道具给朋友，这样可以增加额外的经验。

道具相关

之前的名片和服装需要分别在不同地方购买，现在的版本对这些进行了整合，统统归位道具一栏，选择“身じたく”后即可进行购买。除了以前就有的服装和名片外，现在还增加了回复药、增加攻防的药、增加可战斗回合数、重置朋友等待时间等迷宫相关的道具。无论服装、名片还是各种对应迷宫的道具，这其中有不少高级版本（黄金外表），而这些都是收费道具，从某种意义上来说，本作也算是走上了社交游戏的“正轨”了（笑）。



总体来说，更新版本之后提高了朋友的使用率，服装和名片有了实质性意义，而后期挑战迷宫需要用到大量的回复药，也让游戏中的钱有了花费之处，总算是有点社交游戏的样子了，希望下一次更新能给玩家们带来更多的惊喜吧。

进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏



栏目主持：苍穹

3D短波

近期值得关注的3DS游戏陆续登场，系列玩家期盼的《王国之心3D 梦中坠落》首周销量不错，3DS主机的当周销量也借势大幅提升。购入了美版主机的读者倒也不用心急，SE已于近日公布了《交响旋律 最终幻想》和《王国之心3D》在北美的发售日，分别是7月3日和7月31日，喜欢这两款游戏的美版玩家可以耐心等待一下。

EVENT



4月1日：在愚人节这天，不少游戏厂商也跟玩家们开起了玩笑。大打擦边球、并在周边产品上做得风生水起的3DS游戏《闪乱神乐 少女们的真影》，于当天在官方网站在放出了“新作”的情报。这款名为《神乐 苍晓的少年们》的作品将原作中的角色尽皆男性化，可爱正太、冷峻美男、肌肉壮汉等类型应有尽有。虽然明知这是愚人节的假新闻，但还是把不少玩家雷了个外焦里嫩。



GAME



4月4日：任天堂e商店日服更新，追加了3DS下载游戏《简单下载系列 Vol.3 THE 密室逃脱 名人豪宅篇》以及GBC模拟游戏《瓦里奥大陆2》。即将于4月26日发售的《真·三国无双 VS》也放出了试玩版，玩家可以操控赵云、孙尚香、曹丕和王元姬这4名角色。游戏的基本系统都包含在其中，也有详细的教学模式帮助玩家上手。试玩版的存档可以继承到日后的正式版中，不过本Demo只能试玩10次，算是不太厚道之处。美服于4月5日追加了下载游戏《色彩3D》，玩家可以利用该软件自由绘制3D图画，并通过网络与他人分享。



GAME



4月10日：4月份最惹人关注的3DS作品《火焰之纹章 觉醒》在发售前率先公布了DLC内容，首个DLC人物是系列的初代主角马尔斯，也是本作主角库洛姆的祖先，完成下载关卡后就可以收得他。马尔斯的形象是由负责过《苍炎》和《晓女》的北千里绘制的，颇具中性美。本DLC将于游戏发售当日开始提供，虽然售价为300日元，但在4月19日～5月31日期间是完全免费的。

GAME



4月11日：任天堂e商店日服更新，追加了3DS下载游戏《轻松卡丁车3D》以及GB模拟游戏《吸尘器小子》，后者是1992年发售的一款动作游戏，主人公需使用吸尘器与危害世界的生物交手。美服方面于次日追加了创意游戏《疾走的阿纳特斯》的美版下载。



GOODS



4月14日：先前公布的《火焰之纹章 觉醒》同捆限定版3DS主机于今日起开始接受预定。该同捆版除了特制的3DS主机、《觉醒》游戏卡外，还附赠一张1000日元的充值卡，售价仅为19800日元，非常超值。由于是数量限定且只在任天堂官网销售，想要成功订到并不容易。



一只手就能玩转的MUG
——《多巴胺混合》

下载推荐　文 纸鸢

3DS　多巴胺混合

ドーパミックス

G mode	MUG	2012年3月14日
日版	1人	600日元
无对应周边		

推荐度 B



《多巴胺混合》是一款3DS用e商店下载游戏，作为一款典型的MUG，本作的玩法简单至极，只需要一只手就可以玩得不亦乐乎。而游戏的主题“多巴胺”，本身是生物体内的脑内神经传达物质，分泌时会产生兴奋感，而玩家在游玩本作时也会因为华丽的画面色调和动感的电子音乐而产生多巴胺，从而享受到别样的乐趣。

模式简介

进入游戏后，会直接进入模式选择画面，依次为：

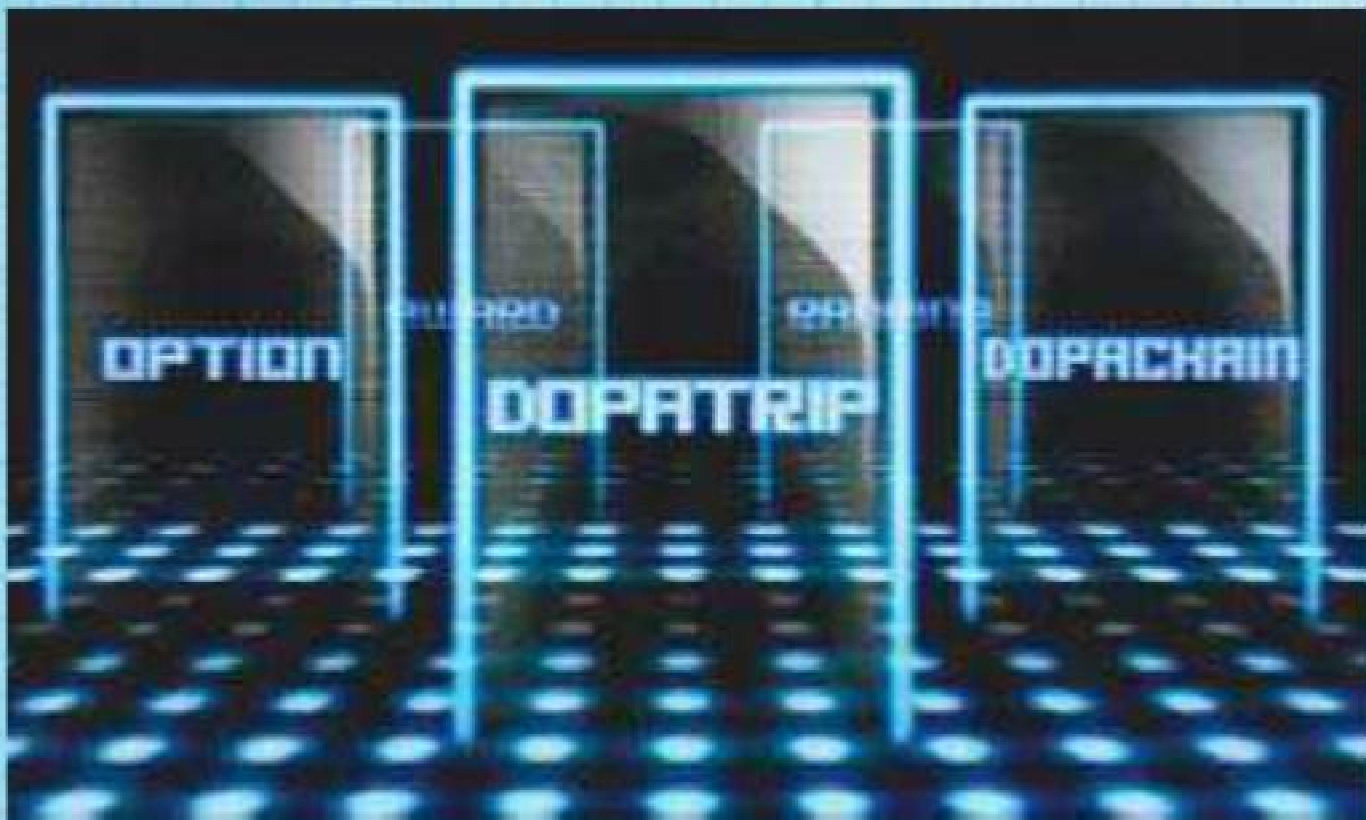
DOPATRIP：关卡模式，总计12个关卡，需要玩家一个一个挑战，成功挑战一个关卡才会开启新的关卡，所以说想要玩遍12首歌曲就需要将每首歌曲都通关。

DOPACHAIN：无限模式，12首歌曲一个接一个地出现，玩家将不断接受挑战。累积出现5次失误后，游戏结束。

RANKING：排名查看，进入后下屏显示关卡名，上屏则显示该关卡中排名前五的游戏记录。

AWARD：成就系统，游戏内的自带成就系统，总计有12个，想要收集齐全并不简单。

OPTION：游戏设置，可以改变游戏时音乐和按键声的大小，通关一次后可以在此查看制作人员名单。除此之外，这里还可以改变打击点准心的形状，除了默认情况下的□形外，还可以更改为○形、×形和无边框三种。

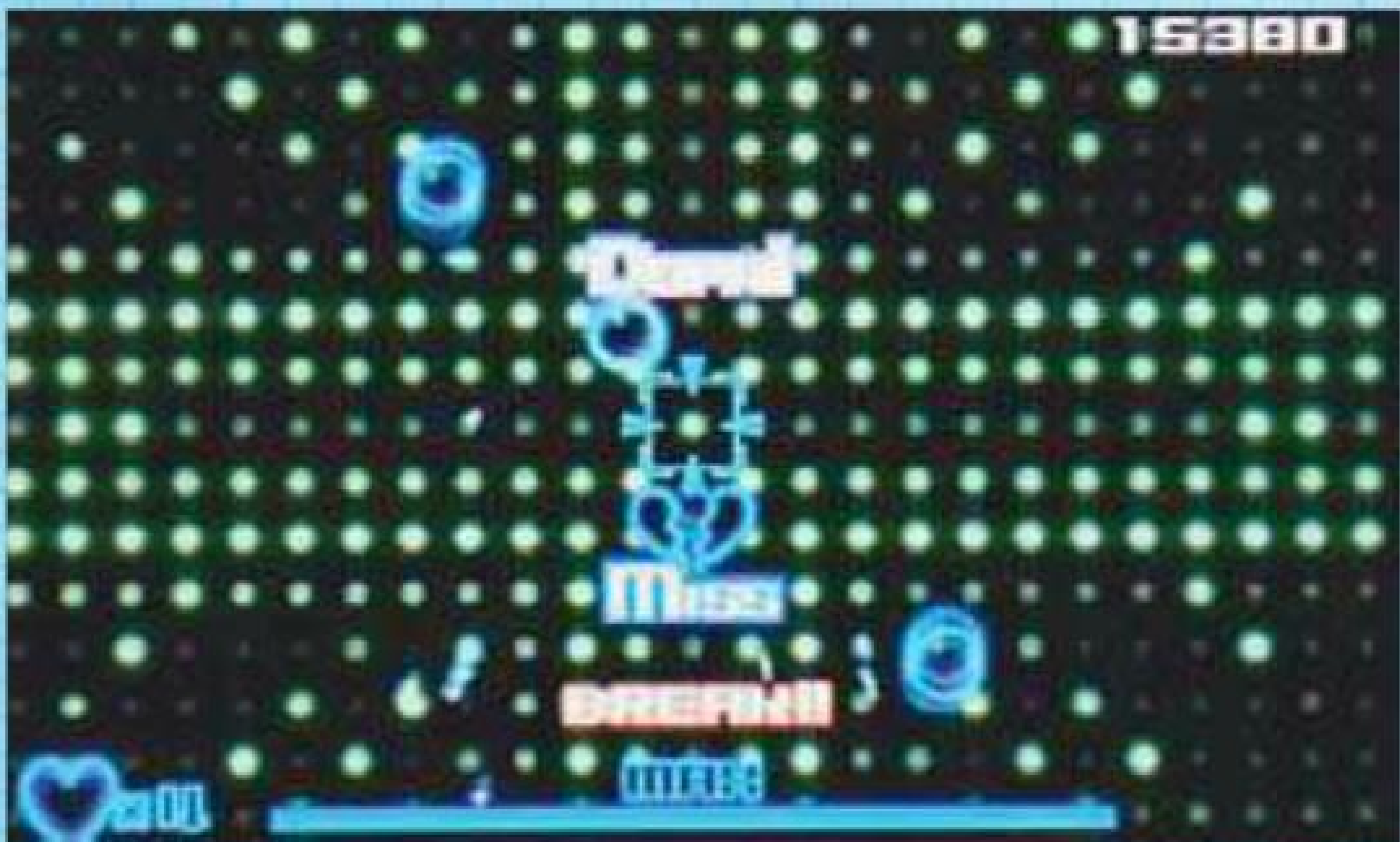


游戏玩法

本作的玩法非常简单，游戏过程中自始至终只会用到一个按键，A、B、X、Y中的任何一个都可以，当然点击下屏也是一样的效果。若是在一首曲子内MISS超过5次，游戏就结束了。连击数的上升可以使得画面下方的进度槽上升，到了MAX的时候，按键效果和得分都会在原有的基础上更上一次楼。

游戏开始后，画面中会出现一个（或者多个）正方形的打击准心，然后周围会有圆球打击点向准心内移动，在打击点向准心移动的过程中，玩家可以随时按键或者触摸下屏，如此一来就可以消除打击点。只有打击点进入准心正中的时候按键才会得到高分，对应按键的时机，系统会给予GOOD(紫色Dopa!)、PERFECT(黄色Dopa!)两种结果，反之如果在打击点进入准心后没有及时按下按键或者触摸下屏，这个打击点便会显示“MISS”，如果在一个关卡中出现5次MISS，关卡的挑战便会宣告失败。虽然关卡挑战失败，但是系统仍然会统计玩家在当前关卡的得分，并且可能会进入排名榜，只是无法开启新的关卡。

游戏过程中，画面上还有一些其他内容，这里简单说说。首先是右上角的当前得分情况，这个分数和通关后的成绩结算有直接关系，分数越高获得的评价当然也越高；然后是左下角的蓝色心形标志，开始是有5个，每出现一次MISS便会减少一个，5个全部用完后，即使当前关卡的曲目还没有播放完毕，游戏也会强制结束；接下来是最下方的蓝色长条，随着玩家连击次数的增多，这个长条会不断增加，直到MAX状态，而且MAX状态维持得越久，过关的加分也越多。



每个关卡最后阶段都有一个高潮阶段叫做“ENDING BONUS”，会密集地出现大量圆形打击点，这时候非常考验玩家的按键速度和节奏，不过如果能够全部消除的话，可是有很高的分数可以获得的。

成绩结算

过关并不是游戏的惟一目的，因为过关本身是一件简单的事情，即使玩家毫无节奏地乱按一通也可以顺利地过关，只要打击点开始移动后，玩家就可以开始按键了，这时候打击点便可以被消除，只不过打击点不进入准心的话几乎没有得分，所以一通乱按的结果可能是通关了，但却是几乎0分通关。

过关后的成绩结算是按照A、B、C三个档次分类的，普通的过关一般只能获得C，不出现大失误的话则可以获得B，A是最难获得的，也是最高的评价，取得的方法几乎是零失误并且多得分。所以想获得A评价就要让打击点进入准心后再按键，获得高分的好处是可以开启当前获得高评价关卡的HARD模式，默认情况下12个关卡只能够选择NORMAL难度，只有拿到了当前关卡的A评价后才可以进入挑战HARD难度。

玩后感

收录的曲目几乎是清一色的电子音乐，不过部分曲目也有人声加入，整体选曲风格偏向动感；操作则简单到不能再简单了，“单手就可以玩”的说法毫不夸张，纸鸢就是一个手通关本作的；最后是画面，如果对3D画面没有严重不适的话，建议开启3D玩本作，和不开是截然不同的效果，尤其是圆形打击点被集中后散落出的特效，2D画面根本无法和开启3D时相提并论。

最后是游戏内的成就系统，通关一次后只获得了前两个，想要获得全部12个还是很需要花时间去收集的，因为其中包括了单曲总分达到50万、累计游戏次数500回等耗时的内容。

总的来说，如果你想每天抽空在3DS上玩一会儿休闲游戏的话，本作真的是非常不错的选择。

淡季购机集结号

新世代掌机导购指南

专题企划 Feature Special

又冷又无聊的二三月终于熬出头了，紧接着便是大家期待已久的五一长假。按照以往几年的市场规律来看，游戏机也差不多到了快要涨价的时候，所以要买便宜的都趁早呀，过了这村可就没这店咯。三四月向来是买游戏机的好时机，因为是淡季的缘故，价格相对来说都会比较低；不仅如此，一些小商家在销量不是很高的情况下会折中选择“卖出一台算一台”，这种心态对于玩家们来说可是相当划算的，原因很简单——砍价容易。其实道理大家都懂：冬买短袖，夏买羽绒服，反季促销已成为各大商场的一大风景，大家都希望用最实惠的价钱买到最优的商品。游戏机也是如此，错开节假日等涨价的日子，选择在淡季购买是最划算不过的了。

不过国内市场水深火热龙蛇混杂让人捉摸不透，如果不事先做足准备工作就冒然冲上去，那就有很大可能上演“被宰”或者“被黑”的悲剧。所以这里做一个关于掌机的导购，希望对各位玩家有所帮助。

文 你猜啊 图 70 编 酷洛洛 美编 澄香

一、现在市场上有的机器



首先来说说目前国内市场上比较主流的一些掌机。

PSP

PSP从2005年发售到现在已经经历了7个年头，凭借着强大的机能和丰富的游戏软件，索尼在掌机业界创造了一个奇迹，而破解系统的存在，让这个“奇迹”在国内尤其明显。在国内，PSP的掌机霸主地位从它发售就一直保持到现在，国内绝大部分商家

◀瞧一瞧看一看啦！新鲜的掌机白菜价啦！！

所售出的掌机中，数量最多的都是PSP，没有之一。即便到现在也是这种情况，丝毫没有因为3DS和PSV的上市而受到动摇。PSP的功能很全面，软件又很丰富，破解后游戏也能从网上免费下载，价格又很便宜，真的找不到任何拒绝它的理由。如今在国内，PSP的普及率已经很高了，大街上、地铁上、公交车上随处都能见到。毫无疑问，只要说到掌机，PSP绝对是第一个被提起。作为一名国内玩家，PSP是绝对值得购买的。

NDS

虽然NDS系列的全球销量要比PSP高，但国内玩家似乎并不买任天堂的帐。相对于国外的任天堂死忠玩家，国内玩家要相对理智很多，优秀的画面和强劲的机能明显要比任天堂的名号要吸引人得，或许这也就是PSP在国内销售情况胜于NDS的原因吧。从笔者这么长时间的销售掌机的经验来看，一个店面平均每卖出近10台PSP才能卖出一台NDS，这种状况是相当的悲剧。NDS上市也已经差不多8年了，已经到了末期，购买的人已经不多了，偏偏价格还很贵，所以如果不是有特殊原因的还是不要考虑NDS了。

3DS

3DS是2011年3月上市的，到现在差不多刚好一年，这一年里它的发展可是相当不顺利。所以官方做出了业界震惊的“砍一半”决定，官方售价直接下调一万日元。或许是降价的原因，目前3DS的销量总体情况比较理想，加上现今平台上有众多主流游戏大作撑腰，3DS在国内也算是站稳了脚跟。至少从目前的性价比来看，还是值得购买的。

PSV

刚上市不久，到现在才刚刚几个月，在国内还算是比较小众的掌机，毕竟现在还没有破解，而且游戏也不够丰富，除了一些比较资深的核心玩家，一般还是不会选择这么早入手，如果没有自己喜欢的游戏，那就更需要再“观望一段时间”了。在掌机里，PSV的普及率还是相当低的，至少我没怎么在大街上看到过有人玩PSV。从PSV的机能和预售游戏列表来看，它应该不会让各位玩家失望，所以本着“早买早享受”的原则，还是可以考虑早一点入手的。

有关破解



▲依呀哒！不要再偷窥人家的隐私啦！人家会起诉你的啦！

虽然官方不允许，但是就国内的目前的游戏环境状况而言，破解系统似乎才是最适合国内玩家的。关于破解，也是国内玩家最关心的一个方面，它几乎能直接左右一个玩家到底是否选择购买一款游戏机。那么，这四款掌机的破解情况到底怎么样呢？

其中PSP和NDS自然不用多说，大家都知道这两款主机是已经完全破解了的，购买了主机以后不用再额外花钱去购买游戏，游戏和自制软件在网上都可以下载到，非常方便。对于手头不是很宽裕的学生族玩家，或者不知道选择什么游戏的新手玩家来说是最好不过的了。

而关于3DS和PSV就得多牢骚两句了。这3DS上市已经足足有一年了，破解

的消息也传了大半年，可是到现在却几乎没有什么进展，看来任天堂的新加密技术还真不是盖的。虽说大家都认为破解是迟早的事，可这看不到希望的日子什么时候才是个头啊。购买了日版主机的玩家尤其苦逼，动辄三四百一张的游戏真的不符合国内消费水平啊。不过还好NDS的烧录卡在3DS上也能用，虽然只能玩玩NDS游戏，到也算是解了游戏荒，“花了钱的游戏画面就好，免费的画面就差一些”——目前只能这样自我安慰才能接受正版游戏太贵这一残酷的事实了。PSV看起来似乎要好一些，刚上市不久就出现了HBL系统可以运行各种自制软件，不过事实上情况并没有这么乐观，因为HBL不能运行ISO也不能进入PSV内核部分，真正意义不大，加上PSV官方系统更新也并不懒惰，所以破解前景并不能算是太乐观。

二、市场上各种机器的行情



接下来说说大家最关心的一个话题——价格。

PSP

上面已经提到，PSP发售至今已经七年了，而且其后续机种PSV也已经上市，所以它的价格现在是偏低的，从当年刚发售时的3000多到现在1000左右，着实降了不少。在国内，PSP的价格的价格基本是随着破解情况而变化的，无法破解的价格就和官方发售价几乎持平，能破解的则身价明显高出一大截，这种状况在PSP-2000刚上市、PSP-3000刚上市、V3主板出现等几个时段尤其明显，还记得2009年被炒上1800块的二手PSP么？只因为它能破解，所以卖得比新机还贵。还好现在大家不用担心这个了，目前所有版本的PSP都可以破解，所以价格不会被炒起来。PSP最便宜的时期大约是上个月，单机价格仅仅只需要1000左右，最近由于缺货和翻新机泛滥，价格有所上涨，基本上单机价格在1100左右，虽说不是最便宜的时期，但性价比还是挺高的，值得入手。

NDS

我一直很想知道，为什么任天堂官方还不大幅降低NDS的发售价格。3DS大砍以后，价格与NDS只有大概200左右的差距，这种情况，鬼才愿意去买NDS嘞！话说NDS的价格一直还算比较稳定，我记得两年前NDSi的全套配置价格大约在1400左右，到现在差不多1200，仅仅只有200左右的降价幅度，其中还包括了烧录卡等配件的降价。NDS系列的销量本来就很惨淡了，这样一来更加无人问津。目前NDSi的单机价格大约是900，应该算是目前性价比最低的掌机了。虽然《应援团》、《火焰之纹章》等游戏很吸引我，但是一想到我再花200多快都能买3DS了，就真心对NDS难以下手啊。

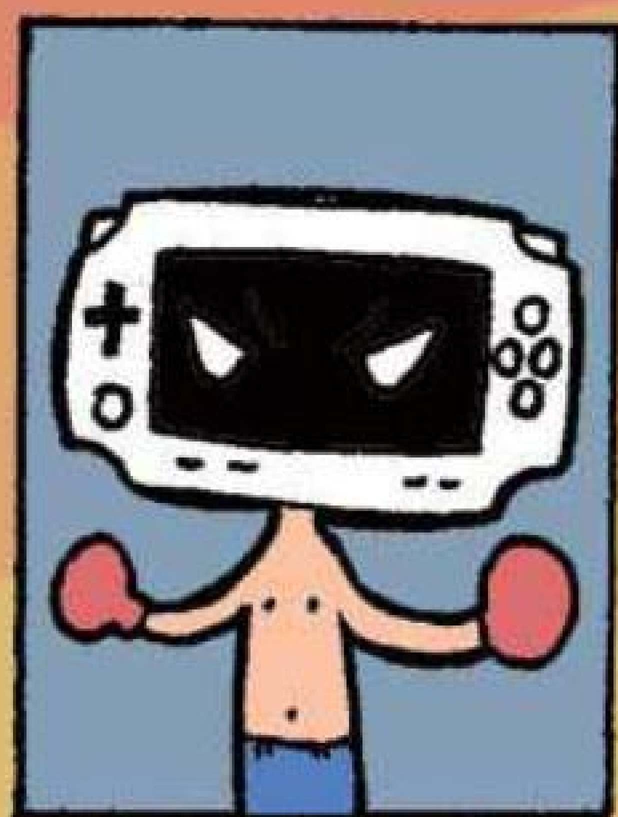
3DS

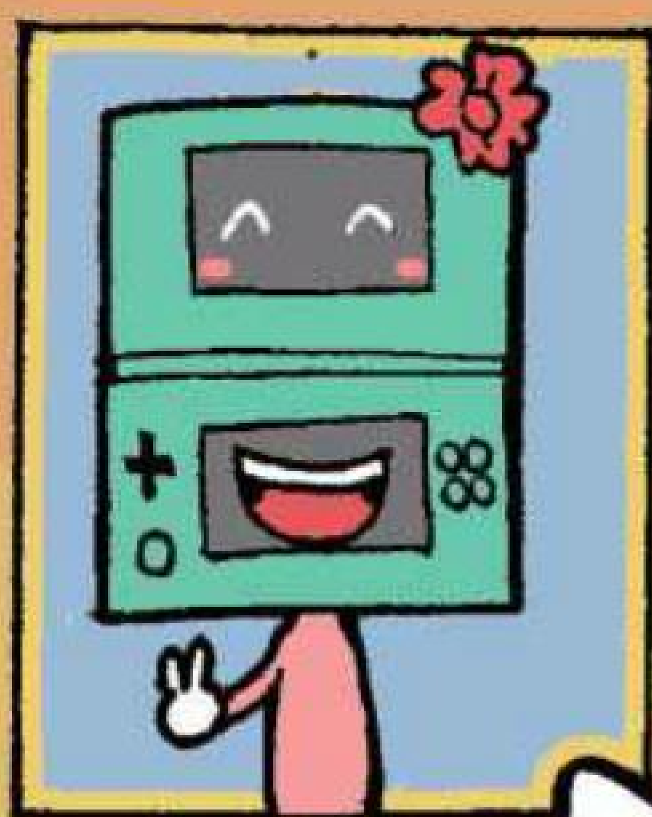
3DS的大幅降价是我亲身经历过的最震撼的降价事件。当初花2600购入了日版首发，心想再跌价也不会低于2000吧，那时候还有人想用PS3来换3DS我没有同意，现在可是大大地后悔啊，2600现在都足够买两台3DS了，最关键的这才刚经历了半年而已啊。由于没有破解，3DS的价格在国内是一路下滑，到目前最便宜的美版机器价格只需要不到1200，要说性价比还真挺高的，在猪肉都16块钱一斤了的年代，刚发售一年的掌机只需要不到1200真的是良心价了。（笔者我当时可是2600买的啊！任天堂你没良心啊！）

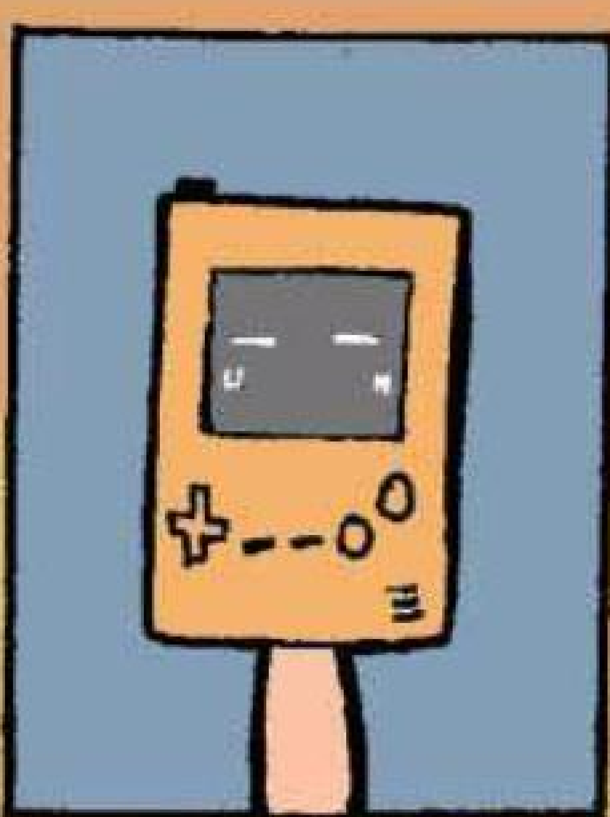
PSV PSV从公布发售价就能看出来，这回索尼又是打算打价格战了，折合人民币2000左右的价格真的是把任天堂气得够呛。除了首发的时候价格稍高，后来一路都是趋于稳定，随着美版上市，Wi-Fi版的价格现在已经基本稳定在了1750左右，而且短期内应该是不会再有往下跌的可能了。说实话这个价格挺出乎我的意料的，我当时还担心PSV会在2500元左右持续很长时间呢。虽说现在游戏不多，但机器本身确实对得起1750这个价，性价比还是非常高的。

眼利的玩家估计一眼就看出关键点了吧？没错，除了PSP，其余几款掌机都是处于历史最低价的时期（PSP也仅仅只是比最便宜的时候贵了100左右而已），所以就别再犹豫了，该出手时就出手吧。

三、适合哪种类型的玩家购买







▲来来来，欢迎来到试机家园，祝您牵手成功！

什么？你是掌机新手，还在犹豫到底选哪个主机？好吧，如果你实在拿不定主意，不妨考虑做下下面的这个测试：

（1）周末无聊的时候你是选择运动还是看电影？ 前者→到2，后者→到3

（2）你的娱乐时间是否宽裕？ 是→到4 否→到7

（3）《勇者斗恶龙》和《极品飞车》对你来说哪个好玩？ 前者→到7 后者→到8

（4）生活中你是个怕麻烦的人么？ 是→到 5 不是→到6

（5）你玩游戏的时候身体会不会随着游戏内容倾斜晃动？ 会→3DS 不会→到8

（6）你有手机或者MP4什么的么？ 有→跳 到7 没有→PSP

（7）如果你喜欢的明星开演唱会，票价是你月工资的三分之一，你会去么？ 去→3DS 不去→NDS

（8）一次性花两千块你会有压力么？ 会→ PSP 不会→PSV

当然，这个测试只是给你个建议而已，具体选择哪个还得根据实际情况来仔细斟酌。比如你身边朋友都买了3DS找人联机，那你最好还是买3DS比较实在；比如你追求时尚又不差钱，那肯定推荐买PSV了。总之一定要考虑清楚再下手，我遇到过很多一冲动就买游戏机的人，兴冲冲买了Wii回去玩了一个星期就放角落吃灰，或者买了X360又眼馋PS3看蓝光电影的功能，却发现钱不够再买一台，后悔也没办法。

另外，选好主机以后，得好好考虑下买什么版本的。3DS美版和日版是各有不少独占游戏的，买了美版才发现自己最喜欢的游戏是日版独占那就只能哭去了（你说什么？你安心等破解？那当我什么都没说过）。PSV的3G版目前美版和日版是锁区的，如果要在国内使用3G功能的话请尽量选择港版。

各方面都考虑清楚，决定好到底买什么了以后，就可以奔游戏店去了。

四、具体购买需要注意的地方



▲啊！发现一台漂亮的掌机，似乎很享受的样子！



▲这么漂亮的掌机到底是哪家店的呢……



▲曾经出现过好几次的JS！又是你！！！

1、选择好的店

这个是关键中的关键，选择一家好的店会为你省下不少事。由于国内没有一个正规的市场，游戏机都是私人开店，所以购机是存在一些风险的，毕竟不是所有的游戏机商人都是老老实实做生意的，以次充好的事件已经不是什么新鲜事了。因此，玩家们必须擦亮双眼，不要被奸商给黑了。

根据自己实际情况，大家可以选择到实体店或者网店购买。不论是哪一种，选择的基本准则都是一样的：一定要找诚信的商家，尽量选择口碑好的。可以多到游戏论坛或者各种群里问问买过的玩家，让大家给点推荐。买游戏机最忌讳的就是一味地图便宜，毕竟国内游戏机市场并不像国外那样规范，有专门的官方零售店，国内各家店服务质量参差不齐，指不定你一不小心就撞上一家卖翻新机的了。看好一家店以后最好在上门购买或者在线下单之前多跟店家交流一下，了解一下店家是什么样的人，询问一些专业性的问题，要知道，一家店如果不重视顾客，或是不具备足够的游戏机方面的专业知识的话，它是肯定不能给你提供优质的售后服务的。

2、容易被坑的地方

选择好的店，但也别在一棵树上吊死，多走几家店，多了解下价格（可以按我上面所说的价格作为参考，太便宜的店可以直接无视了），货比三家总是不会吃亏的。不过这个比价并不是单纯的比较商家所标出的机器价格，还要包括这家店提供的售后服务等附加值条件，把这些因素都考虑进去，选择最适合自己的才是最好的。另外，不少商家把主机价格定得很低，而搭配出售的一些配件价格却偏高，不少玩家只看到主机价格之间的差距却忽略了各种小配件，“主机都这么便宜，配件也应该不会坑我吧”这种想法其实是最容易被坑的了。不赚钱出售PSP，一根记忆棒赚200块的这种伎俩我会告诉你么？

除了价格，还有哪些地方最容易上当受骗？其实不用说估计大家也都知道，就是二手翻新有时候确实不太好分辨。所以如果你不是经验丰富的老玩家的话，还是建议直接找家有保障的店来得实在一些。有时候宁愿贵点都好，多花个几十块至少心里踏实。

就目前的情况来看，最容易中招的是PSP，翻新机那叫一个泛滥哟，有的地方甚至连批发商都断货了，所以决定购买PSP的玩家千万千万要注意，目前PSP-1000，2000已经完全断货了，根本不用考虑；PSP-3000全新机器批发价已经涨到了1050左右，零售价低于这个的都可以无视了，说自己是涨价前囤货现在便宜卖的千万别信，根本不可能；PSP go更离谱，到处都断货了，反正玩游戏手感也不如PSP-3000，不买就是了。其余几个主机则风险相对要小很多，NDS货源比较充足，销量本来就不好，一般也不会有黑心商人收

购二手来做翻新；3DS上市才1年，充新机还可能存在，翻新的可能性不大，毕竟翻新的工序很麻烦，目前市面上还没有3DS的原装或高仿配件出现，所以也不用太担心；至于PSV就更不用说了，这才上市几个月呢，连二手机器都收不到哪来的翻新。

事实上在最近购买掌机真的很不错，价格便宜不说，风险还小，真的是千载难逢的好机会。

3、需要检查和测试的东西

虽说风险小，但掌机本身出问题的几率还是有的，越早发现越好解决，所以在店里检查仔细检查一番是必须的。

（1）首先要确定手头的东西在包装内是否齐全，这些东西都是官方盒子里的标配，所有东西都必须是全新原装的：

PSP
PSP-3000型主机一台
原装PSP宽频充电电源一个
原装PSP充电电池一个（1200毫安）

3DS
3DS主机一台
AR游戏卡片六张
3DS充电台一个
SD卡一张（2GB，在机器内）
原装充电器一只（要注意是110V）
3DS可伸缩触摸笔一根（在机器内）

NDS
i/NDSi主机一台
原装充电器一个
触摸笔一根（在机器内）

PSV
PSV主机一台
充电电源数据线一根

2）然后是检查机器外观，主要看看机身有没有划伤，边角有没有磕坏之类的，基本上一眼就能看出来。其实笔者自己是不在意外观的那一类人，更注重的屏幕的质量，外观就算有点瑕疵也无所谓，反正不影响，有点瑕疵说不定还能跟老板多砍点价呢。

（3）接着开机检查下屏幕，大多数玩家最看重的也是屏幕。PSP和NDS要注意屏幕坏点的问题，用不着纯色图片，直接观察下就行了，事实上时间长了以后液晶屏基本都会有亮点坏点出现的，玩游戏的或者看电影的时候其实根本就不影响（酷洛洛：我的PSP坏点亮点已经多到“满天星”了，我还是玩得不亦乐乎我会告诉你么？）3DS和PSV屏幕有所改进，基本不会有坏点，不过还是要看看屏幕颜色是否正常，有没有闪烁之类。另外，由于NDS，3DS和PSV都有触摸屏，触摸功能也一定要检查一下，确定不会有偏移才行。

（4）接下来要检查下各个按键和滑杆/摇杆是否功能完好，手感是不是舒服。按键都比较好测，按一下感觉是否弹性良好，按下去以后看看会不会有延迟，据笔者这么久的销售经验来看，比较容易出问题的是3DS的十字键，有很多机器按起来都是咔嚓咔嚓地响，不是很舒服，不过时间长了以后会有所好转，其他机器基本问题不大。滑杆/摇杆方面，3DS和PSV都挺好，手感不错而且不容易出问题，PSP就要差一些了，关键它一般出问题都是在玩过一段时间以后，一般当场都很难试出来，所以只用把它转两圈感觉下手感就行了。

（5）虽说NDS和3DS的翻新机很少，但充新机还是大量存在的，所以还是有必要检查一些细节部分。仔细检查充电器接口、螺丝、卡槽有没有明显的痕迹，可以判断机器是否全新，卡槽那里的螺丝和充电接口是最直观的。PSP的翻新技术到现在已经很成熟了，所以从外观来检查不太容易发现问题，如果是用原装外壳翻新的机器，就算是老手也很容易中招（在没有对比的情况下笔者都很难确定一台机器到底是否翻新），所以还是选择口碑好一点的店吧，千万别图便宜，要是手头预算不足

可以考虑直接找玩家购买二手的还比较放心一些。

（6）以上如果都没什么问题的话，就可以试试主机的各项功能了，这个一般是不会出什么问题的，反正我接触游戏机这么长时间还没见过主机自带功能出问题的。测试这个的原因是先上手了解下主机，遇到什么问题可以直接问问店里的店员，省时省力。

五、可以考虑购买的周边



▲我的生活费、工资、压岁钱、零花钱……永别了。

主机购买完毕以后就可以考虑下配件了，首先来说说各主机必要的配件：

PSP的主要必备配件是记忆棒和数据线，玩游戏可全靠它们了。记忆棒现在市面上一般是8G、16G和32G的，价格也从80到200不等，个人看自己需求来选择容量大小吧。数据线一般10块钱一根，T口的就行，到处都有卖的。

NDS的必备的配件则是烧录卡和TF卡。烧录卡的种类实在是太繁多了，价格从30～180不等，一分钱一分货，越贵的功能就越多，兼容性也越好，个人推荐还是一次性到位，直接买180左右的DSTWO烧录卡吧。TF卡则是通用的，一般用4G或者8G的，价格分别是50和80左右，品牌选择金士顿的就好，终生保固。当然，为了拷游戏什么的，读卡器也是需要入手一个，不少烧录卡里都自带读卡器，单独买也就5块钱左右。

3DS则没有什么特别重要的配件，一台主机足矣。因为它自带了一个2G的SD卡，音乐啊照片啊什么的都可以直接丢进去，游戏存档则是直接存储在游戏卡带里面的，所以也没什么特别需要的周边，最多买个SD卡的读卡器。

PSV则需要一张记忆卡，原因和PSP类似，图片，音乐，电影什么的都是丢进记忆卡里的，PS Store里下载的游戏也是存放在里面，不过不知道以后破解了能不能像PSP那样装游戏文件。容量分别有4?16G，价格从130?650不等，个人建议先买4?8G的吧，毕竟现在另外两款大容量记忆卡价格还有点贵，以后肯定会降价的。

另外，有一样东西是所有主机都必备的，所以单独提出来说一下，那就是贴膜。不论哪个掌机，贴膜都是最重要的配件之一，厚道一点的商家都会在出售主机的时候赠送一张组装贴膜，因为这个实在太重要了，膜坏了撕掉换一张就好，屏幕坏了可就麻烦大了。组装贴膜的价格一般是10?20，卡登仕等稍微好一点的品牌价格大概是30?50，最好的Hori则是50?100，价格贵的质量好，价格便宜的坏了不心疼，大家按自己承受力选择就行了。

除了必备的配件，大家还可以选择一些相对来说不是那么重要的配件：

保护壳

一般来说分为水晶壳、塑料壳、铝壳、胶套等几种类型，主要作用不用说也知道，就是防止硬物划伤，平时比较大大咧咧的玩家最好还是买一个，把自己的掌机武装起来，不然说不定哪天不小心跟钥匙放一块儿把机身“咔嚓”一下，后悔都来不及。由于品牌实在太多，价格不太好说，从10块～100块都有，这个还是按个人喜好来选择吧。

收纳包

主要分为软包和硬包两种类型，软包质地柔软，硬包外壳坚硬，各有各的好处。觉得保护壳影响手感的可以考虑买个收纳包，平时放包里，要玩的时候再取出来，也能很好的保护机器。同样是由于品牌太多的缘故，所以价格也比较乱，从10元到200元不等，这个就得看各位玩家手头是否宽裕了，反正我是觉得这东西没有必要买太贵的，20元的对笔者来说其实也足矣。

耳机

四款主机的耳机接口都是标准的3.5mm接口，所以耳机的选择面还是比较广的。NDS的音质不是很好，所以选择100元以内的耳机就足够了；PSP要好一点，不过也不推荐使用太好的耳机，毕竟PSP的推力不是很足，按价格来分的话，最好不要用超过300块的耳机，尽量选择阻抗偏低一点的；3DS推力更小，阻抗稍微高一点的耳机听起来声音小得可怜，所以买一般的就行；PSV是四款掌机里最强大的，影音功能完爆前三个，所以可以选用好一点的耳机，我不是耳机发烧友，所以不能给大家太多建议，有兴趣的可以去各大耳机论坛寻求推荐。

外挂电池

四款机器里面只有PSP是可以更换电池的，所以个人建议买一个移动充电器来解决掌机电量不够用的问题，个人推荐北通移动堡垒或者品胜的移动电源，能让你的掌机续航能力大大提高。PSV稍微特殊一点，老式的移动电源不能给它充电（USB接口也不行），所以需要单独的移动电源，当然，也可以买个PSP go的转接头来解决这个问题。移动堡垒的价格大约是120左右，品胜的移动电源大约150，而PSV专用的移动电源则是220左右。

另外，还有一些可有可无的配件，如果有需求的话也可以考虑入手：

PSP摄像头

只有30万像素，还不如现在的手机，实用性几乎为零，价格大约130左右，不是很推荐购买。

GPS定位仪

在国内信号很差，也没有什么实用性（国内要以来自制地图软件定位），而且价格还挺贵，我个人建议若只有有兴趣的朋友赶紧打消念头，买了会后悔的。

按键防尘塞

罩在按键上面，可以防止灰尘从按键缝隙进入机器内部，还算挺实用的，价格也不贵，20元以内就可以搞定，不过有点儿影响手感。

3DS扩张摇杆

这个是官方配件，目前只对应怪物猎人和生化危机等几个游戏，用上以后手感还不错，价格在140左右，喜欢怪物猎人的玩家可以考虑入手。

3DS方向盘

这个和WII的方向盘配件一样，只是个架子而已，我一直认为这种配件都是为了圈钱来着，实用价值不高，当然你要说它增强手感倒也确实有点作用　　Hori原装的价格是90左右，组装的大概30，个人建议是买个组装的就行。

车载支架

可以把PSP或者PSV固定,然后用自带的吸盘贴在挡风玻璃上的支架周边，用来看电影什么的还是相当不错，价格大约30左右。

关于套装

绝大部分商家为了促销，也为了省事，都会推荐一些套装配置，虽说各家推荐的配置有些区别，不过基本都还是比较实用的，不会太离谱。

事实上，套装配置基本都有个标准，只是其中配件的品牌和档次不同罢了，标准如下：

主机标配+必备配件+保护类+实用性可选类

由于相对于单机标配加自选配件来说，套装都会做一些优惠（大部分商家会把一些库存量大或者不太好卖的配件加到套装里），所以个人建议是按自己喜好选购配件然后与套装里的同类型配件折价交换，这样一来就既能买到自己喜欢的东西又能享受到套装优惠了。

套餐三：官方主机标配 + 110V转220V变压器 + 贴膜 + 硬包 + 彩色水果耳机 + 品胜擦布 + DStwo烧录卡 + 4G内存卡 + SD读卡器 + 顺丰包邮


















▲一般店里常见的套装推荐例子。

六、关于保养

掌机都是数码产品，数码产品的通病都是不太经得起折腾，越高档的越是如此。常规的保养比如擦拭外壳、注意放水防火防摔防盗什么的我就不再多说，这里给大家补充一些针对性较强的事项。



1.充电

现在掌机都是支持一边充电一边玩的，所以不用像过去的老手机那样担心电池寿命，需要注意的是NDS和3DS的日版机器，电源是110V的，所以要么直接换成220V的电源，要么和变压器常年绑在一起，千万别插错了。

2.摇杆

轻一点啊，请各位大力士们千万轻一点啊。我觉得我是最没资格说保养摇杆的，我已经搓坏了3台PSP的滑杆，手中的3DS滑杆也即将面临坏掉的问题。关于PSV的摇杆要单独说一下，因为它凸起比较明显，很容易不小心就压坏，所以建议买个硬包来保护一下。

3.屏幕

除了PSP，其余都是有触摸屏的，所以平时在使用的时候尽量轻一些，比如少玩《应援团》之类的毁屏游戏。3DS由于本身设计的问题，屏幕合起的时候下屏的边缘会稍微压到上屏，所以时间长了会在上屏的左右两边留下两道痕迹，虽说不太影响游戏，但看起来会影响美观。解决的方法很简单，就是合上屏幕的时候在中间放一张泡沫纸或者擦布就好了。

4.拆机

一句话，千万千万千万不要自己拆机。不论装回去之后是多了零件还是少了零件，都得哭。

5.软件

如果你看到一款自制软件，当你在不了解它的情况下最好先问问，有风险的就不要装了，即使它出问题的几率不足1%。例如一些PSP用户心急装了还不成熟的自制软件导致死机甚至变砖的事情已经发生过很多次了。总之，小白鼠还是让别人来做吧。

七.总结

选购主机也是一件挺费时费力的事，市场行情变化很快，国内游戏机市场又不成熟，猫腻很多，稍不留神就容易吃亏上当。不管是刚接触游戏的新手玩家，还是摸爬滚打多年的核心玩家，在购买的时候自己都需要多长个心眼，多注意鉴别和了解市场最新动向，而且一定要做好准备再下手，千万不要冲动，本篇导购仅作为介绍和参考，一切以市场变化为准。最后祝大家都能买到自己称心如意的主机，今年夏天能有掌机为伴，日子也能欢乐多多。（酷洛洛：你以为大家都像你一样沉迷啊！）





文 酷洛洛 美编 澄香

PSV 圣人协奏曲 陨星之献诗

シェルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ诗～

Gust	SLG	日版	预定2012年4月26日
1人	5040日元	无对应周边	
相关报道：—			

为取回伊恩的记忆展开冒险之旅

“拉榭拉”的公主伊恩，是一名独自一人生活的女孩子，这次玩家与她的相遇，将唤醒其失去的记忆。拉榭拉所埋藏的秘密——伊恩的记忆究竟是……这就是GUST新作《圣人协奏曲 陨星之献诗》的故事背景，现在笔者会带着大家，通过官方的各种情报，来了解这个PSV“七次元交流游戏”的全貌。

游戏概要

游戏中玩家要与失去记忆的少女伊恩展开交流，通过PSV的屏幕，走进伊恩那即“走向毁灭”的世界。



从心中溢出的悲痛之声



▲伊恩的内心所投影出的是一片凋零的世界，究竟在她身上发生了什么事?



◀▼目前伊恩的梦世界正处于不安定状态，但为了打破这个闭塞的现状，不得不让伊恩消除这种不安。

❶ 走进伊恩的内心的梦世界

要让伊恩恢复记忆，玩家的帮助是必不可少的。游戏中通过与伊恩进行对话，其内心的特殊空间“梦世界”就会打开，玩家要进入其中，寻找唤起伊恩记忆的方法。

给予女孩子勇气 是男孩子的使命

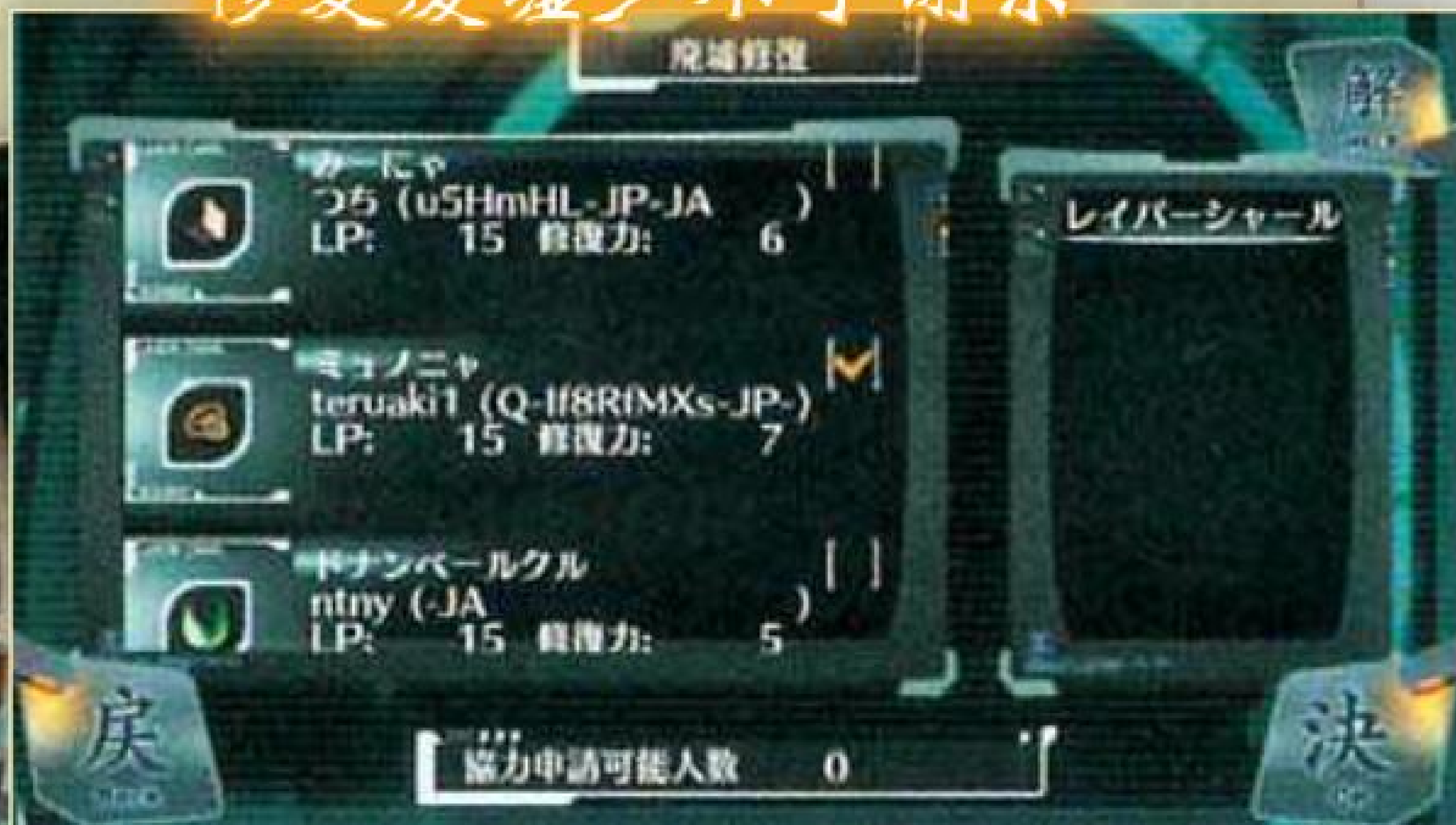


❷ 修复废墟世界

梦世界——这是伊恩内心所投影出的世界景象。如今由于伊恩的内心的不安，梦世界的景观如同废墟一样，玩家需要借助居住在伊恩心中的精灵“谢尔”，将这片废土逐渐修复。



修复废墟少不了谢尔



修复工作进行中！

修復中のポイント
廃墟ポイント

◄▲在等待修复的街道上，画面会出现“BROKEN POINT”的标记，这时我们选择那些形状如同立方体、齿轮等的谢尔，就可以对街道进行修复工作了。

❸ 通过修复废墟恢复伊恩的记忆





◄▲位于废墟中名为“缕缕”的杂货店。记忆中的拉榭拉街景充满日本昭和时代的色彩。

借助谢尔的力量，梦世界的废墟正不断修复。与此同时，伊恩的记忆也逐渐开始苏醒。而在这些记忆的碎片中，我们可以看到她的朋友们。伊恩到底遇到了些什么事情，答案的提示，或许正她的心里面。

借伊恩一臂之力 值得信赖的搭档



CV 阿九津加菜

德律风根

伊恩的梦世界中，住着可以理解人类意思的精灵——谢尔。而德律风根就是这群谢尔中的一员。生命垂危的它，因接受到伊恩的能量而保住了性命，可以与伊恩进行契约获得力量。

与伊恩相遇的拉榭拉居民们



在小塔的秘密基地中、与伊恩相遇的眼镜男生。虽然与小塔出身不同，但因为一些意外而被卷入其中。



旧街道某处杂货店『缕缕』老板娘的独生子，喜欢为朋友着想，与普拉姆和恰丝组成了『超辉工冒险团』。

恰丝

单方面对小塔抱有好感的名门大小姐。虽然其父亲与小塔的母亲关系并不好。但率真的她并没有因此而掩饰自己的感受。

4 取回记忆让伊恩逐步成长

当伊恩从梦世界中唤起记忆后，其行动也会反映到显示世界。对真空管相关的电子工作格外地兴奋和忘我的伊恩，随着记忆的苏醒，会记起工作时的组合表。玩家就这样在这4个不断重复的过程中，逐步靠近拉榭拉的真实景貌。







▲►身为皇女的责任感，对于自己的无能为力而叹息的伊恩。唱诵可以将人类的思念发作力量的“诗”，能够拯救身边的人呢？

传颂人与人的思念

心之妖精的物语就此开启



◀通过条形码诞生的谢尔，其种族、性格、外貌都有所不同，玩家可以通过名为“谢尔之巢（シャ–ルの巣）”的设施，享受与谢尔们交流。



大家一起养育谢尔

玩家可以通过拍摄身边物品的条形码，来诞生出谢尔。而玩家与伊恩交流时，会不断获得名为HymP的点数，通过消耗这些点数，就能够和这些从条形码诞生的谢尔进行契约了。另外利用游戏中的网络功能，不仅可以与其他玩家进行交流，还可以用于培育谢尔。







◀▼玩家每天可以向谢尔传送一次伊恩的能量。当能量蓄积到一定数量，谢尔就会获得新的服饰，更可以增加与伊恩进行约会的场所。



芙兰朵莉姆 谢尔

谢尔的形态大多与自然界密不可分。而芙兰朵莉姆这种类的谢尔无疑给人一种“花”的感觉，外表惹人怜爱。





为谢尔更换服饰与技能

另一个下任皇帝候补是天才少女

本作设定的舞台为架空世界，由于太阳的膨张，行星“拉榭拉”所在的星系即将迎来寿命的终点。这颗星球的上的居民面临“移民”与“再生”的抉择。所谓的“移民”，这是由名为“天文”的组织所提倡的一个计划。该计划需要以一个星球为代价并获取能量，从而实现整个“拉榭拉”居民像另一星球的瞬间转移。

相应的“再生”则是名为“地文”的组织所提倡的计划，它旨在通过人们“想象”的力量而使整个星系得以回复。“想象”在这个世界是将“诗魔法”的力量最大限度增幅的关键，它可以让太阳与整个星球以绿色丰饶的姿态重新得意复苏。相对于“天文派”推荐的下任皇帝继承人伊恩，“地文派”所推举的则是这位天才少女——卡农。



卡侬

CV：井上奈奈

年纪轻轻便登上地文派大司教宝座的天才少女，头脑聪明、处事冷静，5岁就能够进行一般人无法完成的“诗魔法”。由于一直住在自己的宅邸，难免不了解一般世事，更不用说人心中黑暗的一面了，因此卡农能以纯粹而美丽的心灵勇往直前，但同时也对人们黑暗的一面有着过大的反应。另外卡农最喜欢的动物是小鸟，只要看到路上的小鸟，就会停不下来与它们嬉戏而忽略民众，自己也因此而感到困扰。

芬莉欧 谢尔

琳玛在谢尔之中算是较为普遍的种类，自然属性相当于“草”，多在水中栖息。

琳玛 谢尔

外表给人“石头”与“大地”形象的谢尔，擅长举起重物。在修复伊恩内心世界的废墟时，可以善用琳玛的特性。



SOL TRIGGER
ソールトリガー

启魂者			
ソールトリガー			
Image Epoch	RPG	日版	预定 2012年夏
人数未定	6279日元	对应周边未定	
相关报道：—			

驱使魂之力奋战到底！

去年为PSP玩家带来《最后的约定物语》、《黑岩射手 游戏版》等佳作的Image Epoch再接再厉，又公布了这款全新原创作品。《启魂者》的人设是负责过《噬神者》的曾我部修司，剧本则由大名鼎鼎的野岛一成担任，以“PSP最后的日式RPG大作”为口号的本作究竟有何亮点，就请读者们往下看吧。

文 苍穹 美编 澄香

『被教会榨取、结束悲惨的一生……让我们斩断这种宿命吧！』

■神机教会的兵器——玛基纳（拉丁语中的“机械”之意）。

法雷鲁

声优：鸟海浩辅

本作的主人公，受『神机教会』压迫、数量锐减的光之民中的一人，也是极少数掌握着『黄金魂之力』秘密的人。作为志在拯救光之民的启魂者之一，法雷鲁也是下届领导人候补。

俺の番だ

▲◀启魂者们向教会的航空母舰发其突袭。

所谓“启魂者”

游戏标题中的SOL与“灵魂（Soul）”同音，在本作中指的是魂之力。而所谓“启魂者（SOL Trigger）”，则是能释放魂之力、使出强力特技的战士。

『嗯，非做不可的事已经堆积如山了呢！』





SolInject解放
解除に必要なSOL 80
ファレル 0352 対応スキルがありません
エマ 0128 ソールリリースLv2
ソフィー 0234 対応スキルがありません
グスタフ 0086 対応スキルがありません

◀▲艾玛能使用魂之力破坏门锁、启动电梯，是必不可少的同伴。

艾玛

声优：花泽香菜

使用枪型“魂之武器”的17岁少女，法雷鲁的青梅竹马。艾玛在残酷的战斗中依然保持着积极乐观，除了攻击外、也会使用回复系特技。

魂即是生命



▲在魂之力耗尽前尽快击倒敌人。



▲▶保护濒死同伴、并注入魂之力可以使其苏生。

燃烧魂之力、爆发出巨大威力的特技是启魂者与神机教会对抗的王牌，一旦魂之力耗尽，角色就会陷入濒死状态，惟有返回据点才能恢复，不过据点所储备的魂之力也是有限的。

瓦尔塔

声优：杉田智和

『亲眼目睹挚友被杀害时的心情，你是不会明白的！』

曾目睹朋友惨遭神机教会杀害，立誓复仇的启魂者。为了实现夙愿，瓦尔塔甚至不惜牺牲自己的性命。

世界观

光之民能够产生魂之力，也因此受到“神机教会”的不断压榨，教会凭借提取出的魂之力维持着高度的科技和文明。实际上，还存在着一种能让世界维持安定与调和的“黄金魂之力”。

▼瓦尔塔的武器是一把镰刀，宛如复仇的死神一般。







◀▲艾玛的新特技在战斗中觉醒。

▼根据战况随机应变，选择最合适的特技。



特技觉醒

反复使用武器能够使新特技觉醒，每当角色获得新武器，也就相当于取得了全新的技能。而在战斗中不断使用特技还能够使熟练度上升，技能的效果也会逐渐提升。

文 胧月 美编 sienna

カルドセプト

卡片召唤师			
カルド セプト			
Nintendo	TAB	日版	预定2012年6月28日
1～4人	4800日元	对应周边未定	
相关报道：－			

3DS

将卡片和桌面类游戏完美结合的《卡片召唤师》即将在3DS上登场。这次的标题朴实无华，大家可能看不出个所以然来。不过据官方消息，游戏是基于PS2的《卡片召唤师2 EX》移植而来，调整了游戏的平衡性以及角色和对应台词，改变幅度较大。这其中个人最为关注的是新卡片和新能力的引入，借此“前线”，一并关注下吧。

将卡片系统完美融入“大富翁”中的《卡片召唤师》！

游戏的基本玩法类似《大富翁》，竞争对手们从同一个起点出发，轮流投掷骰子，按掷出的点数在棋盘上移动，最终通过一系列的商业手段，最先赢得目标魔力值（相当于金钱）的玩家将获得胜利。听起来平平无奇的基础系统，其可玩性因卡片的加入而升华。每当玩家走到一块无主的空地上，就可以消耗魔力召唤出怪物，将空地据为己有。此后当对手来到你的地盘，就必须要选择是支付一定的过路费，还是也召唤出怪物与你的守卫怪物交战，夺取地盘。丰富的怪物技能配合道具卡、咒文卡乃至地形效果、属性加成，令玩家体验到策略性的魅力所在。



◀使用咒文卡能直接产生无关于战斗的棋盘效果，比如加速前进、增加自己的领地、提升自己的领地等级等。



▶每次轮到自己行动可从卡组中抽取一张卡，加入手牌中。手牌最多不能超过6张。



◀走上敌人的领地就要支付过路费，觉得自己足够强大的话，就通过战斗将领地据为己有吧。



▶通过收取过路费、增加领地的数量和等级，令总资产达到当前关卡的规定目标，再回到起点的城堡中即可获胜。

角色们以全新造型登场！

加尔德拉

全勤“《卡片召唤师》系列”的女神，作为游戏的象征角色，她是创造了世界的绝对神，也是卡片的缔造者。

雷奥

为了替妹妹复仇而旅行的青年，17岁，使用水与风两种属性的卡组。



赛蕾娜

居住在马尔塞斯堡的公主，16岁，使用火与地两种属性的卡组。



全新卡片+精选收录系列

来自业界多位知名画师共同绘制的精美卡片，是游戏的系统核心和养眼物。画风大多西式厚重，相当耐看。

新登场卡片



飞天

画师：丹野忍

怪物卡，水属性的水之精灵。她拥有出色的防御力，在等级为3以上的土地作战时，能够令对方的通常攻击无效化，因此很适合用来防守我方的高级领地。不过这也并不代表她就无敌了，毕竟还会受到卷物攻击的影响，或者直接以咒文卡对其造成伤害。



推荐的配合卡片



道具卡 魔法盾

战斗时令卷物攻击无效化，搭配飞天基本无敌。



道具卡 变色龙甲

随着土地等级的提高而提升防御力，让飞天的防守力进一步提升。



无限蛇

画师：有田满弘

怪物卡，欧洲神话中象征不老不死的蛇。当使用者的领地数量少于4时，即便被破坏也会重生的强力怪物，在游戏的序盘能发挥强大的威力。但是它也有惧怕咒文卡的弱点，因此当己方领地超过4个时，应配合防魔能力的卡片使用。





推荐的配合卡片

咒文卡 幽灵

能防止咒文影响的卡片，在战斗中使用时可令目标怪物的HP和最大HP不受咒文效果的影响。



经过调整的旧卡片



天狗

画师：寺田克也

风属性怪物卡，在本作中其能力和魔力消耗值都有所改变。它拥有先制能力，并能够直接移动到敌方的风属性领地上，发动奇袭；此外，它还能对全属性发动卷物强打（高威力卷物攻击）。以前召唤它需要消耗110的魔力值，现在降低到70，更加好用了。

推荐的配合卡片

道具卡 核融

卷物类卡片，虽然要消耗120魔力值才能使用，不过配合上天狗，能无视地形效果地造成75伤害。加上天狗又有先制能力，几乎无坚不摧。





火龙

画师：开田裕治

火属性怪物卡，经过了重新绘制，消耗魔力由70提升至80。它拥有自我强化能力，在战斗中的直接攻击力ST=初始攻击力+地图上配置的火属性怪物×5。也就是说，火属性怪物越多，火龙便愈加强大。在使用的道具卡方面不受限制也是其魅力所在。





推荐的配合卡片

道具卡 黑水晶球

令对方失去攻击无效化和反射能力，配合火龙的高攻击力，能够攻克高防御力的怪物。



PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタシースターオンライン2

光环视频收录 POCKET HALO

跨PSV平台，发售决定！

梦幻之星在线

2000年在DC平台上发售的《梦幻之星在线》，是家用机平台上第一款正统的在线RPG，即使是在一般家庭仍没有彻底普及网络的那个时代也掀起了热潮。之后还诞生了“《梦幻之星 宇宙》系列”、“《梦幻之星 携带版》系列”等派生作品。本作则是初代《梦幻之星在线》的正统续作。



对于拥有PSV的玩家，以及“《梦幻之星》系列”的FANS来说，这无疑是一个惊天的好消息。《梦幻之星在线2》在α版封测（软硬件的开发初期版本被称为“α版”）中的表现得到了玩家们的一致好评，而这款即将在2012下半年投入运营的PC游戏，竟然宣布跨了PSV平台。废话不多说，让我们先来看看到底有哪些振奋人心的情报吧。

文 白菜　美编 Juxi

梦幻之星在线2

ファンタシースターオンライン2

PSV			
SEGA	RPG	日版	预定 2013年内
1～12人	售价未定	对应周边未定	
相关报道：—			



▲▼即使移植到掌机平台，BOSS战的迫力依然没有缩水。与同伴们齐心协力将其击倒吧！





▲已有相当精良水准的画面，在成品版中还会加上阴影处理等效果，让画面表现力进一步提高。

加深与同伴之间的羁绊



多人同乐的乐趣依然保留！

前两页图像均为PSV版画面

制作人酒井智史的话

《PSO》（《梦幻之星在线》的简称）是从家用机平台上诞生的作品，因此当决定在PC平台上发售《PSO2》时，我们也考虑着以某种形式在家用机平台上发售。而此时PSV这一平台出现了。继承了《PSO》精髓的“《梦幻之星 携带版》系列”在联机游戏的大潮下，于PSP平台上获得了很高的人气。因此将《PSO2》搬上掌机的话，从“《梦幻之星 携带版》系列”开始接触本系列的玩家也更容易接受这款作品吧。毕竟《PSO》以后的系列作品，都与线上游戏这一形式有着多多少少的联系。PSP平台上虽然有不少多人同乐的游戏，但真正对应线上游戏的作品却屈指可数。我们决定发扬线上游戏这一形式，因此《梦幻之星 携带版2》和《梦幻之星 携带版2 无限》都实现了对应线上游戏。

游戏就是要与人同乐，才会非常有趣。我们认为这一理念的顶点就是线上游戏。能够享受多人游戏的乐趣的话，之后就会发现线上游戏的乐趣所在了。

看到PSV的机能后，我们感到虽然这是一台掌机，但却有着匹敌于家用机的潜在性能。而且它已经具备了线上游戏重要的优秀通信功能。我们在这个平台上感觉到了能够实现挑战的可能性。至今为止大多数的掌机，在户外都只能与身边的好友进行多人游戏。但是今后与远方的朋友一起在线上游戏，也许会变成更加日常的情况。PSV拥有Wi-Fi和3G这样的端末通信功能，可以完成PC平台上办不到的“可以带出家门的客户端线上游戏体验”这样的挑战。我们相信这将会是全新的线上游戏的发展形态。

“《梦幻之星》系列”制作人

酒井智史

作为设计师进入SEGA，现在身为“《梦幻之星》系列”的总负责人



顺便一说《PSO2》的PC版与PSV版，两方是可以共用一个角色数据进行游戏的。在家用PC版游戏的玩家，出门在外时也可以用PSV版进行游戏。

这是一款能够随时随地游玩的线上游戏。我们相信《PSO2》与PSV的组合，将为大家展示出线上游戏的全新姿态。这次为大家展示的画面，仅仅是“试着将《PSO2》在PSV上运行了一下”这样的情况，以完成度来说的话还在10%以下吧。因为还没有进行优化渲染（让立体感、影子或残像之类的表现更加具有真实感的处理）的处理，大概等于PC版的最低画质等级的表现力。之后将会进行游戏的优化渲染以及最佳设置调整，让其接近于PC版的最高画质等级。

PC版的《PSO2》50000人规模的α2封测（α版第二阶段测试）也在好评中结束了，今后将会进入更大规模的β版封测。无论是一直在关注PC版的玩家，还是刚刚才得知情况的玩家，希望大家都能继续期待这款全新形态的线上游戏《PSO2》。

▲进行过两次α版封测的变更内容已经反映到了PSV版上。



◀在家玩PC版，在外玩PSV版。

文字与图标的大小调整为掌机规格！

虽然还没有正式确定下来，但据说PSV版画面中的角色数据、图标等要素会加大显示度，即使在掌机上也能看得清清楚楚。我们也可以期待其余利用到倾斜机体、背面触摸之类PSV版独有的操作。希望文字输入也支持触屏操作。



朝着β版封测进化的《PSO2》

以下内容均为PC平台上即将进行的β版封测所追加的新内容。特别是新追加的武器以及育成要素之一“玛古”都是值得注目的。即使对于期待PSV版的玩家来说，也是不容错过的全新情报。

α2封测中没有的新武器登场

β版封测在α2封测可以使用的5种武器的基础上，增加了长刀、火箭发射器以及投杖3种武器。运营开始时将可以使用总共8种武器，而运营进行中也考虑会再次增加武器。根据不同的状况切换武器应战正是《PSO2》的精髓之处。

长刀 （战士用）

擅长快速攻击的长刀，与大剑不同的是拥有广泛的攻击范围。另外还能使用被称为“舞动”的特殊行动。

以轻快的步伐玩弄敌人！



华丽地舞动！





◀▲以舞动来积蓄Gear槽，然后使出强力的招式。

其他的武器也要关注！

α2封测中能够使用的武器为以下5种。根据武器的区别，也有同时支持复数职业使用的武器存在。

武器	说明
铳剑	能够同时进行打击和射击的武器。可以根据敌人的弱点变换作战方式，非常好用。
大剑	打击系武器。虽然距离短但攻击力很高，在队伍中作为主力武器而活跃。
链刃剑	长距离的打击武器。可以用链刃将敌人捆绑起来投掷出去，非常豪快的攻击方式。
突击来复枪	标准的射击武器。可以在敌人无法反击的距离进行攻击。
法杖	能够放出魔法的法击武器。要事先将魔法设定在法杖上才能使用。

火箭发射器 （枪手用）

重量级的射击武器。虽然无法像突击来复枪那样进行移动射击，但攻击力很高，通常攻击命中后还会引发爆炸，对一定范围内的敌人造成伤害。非常适合重视火力的玩家。



◀BOSS战自不用说，在对付大片杂兵的乱战时也有上佳的表现。



轰个痛快！

投杖 （法师用）

擅长魔法的法师用投掷武器。可以像射击武器一样投向敌人造成伤害，也可以直接从投杖上发动魔法。不管是攻击还是支援方面都非常有用。

▶投杖是理念为『可以投掷的杖』类型的法击武器。将其投向远处的敌人，就可以安全地进行攻击。



投掷出去的法击武器！





▲将投杖掷向空中发动魔法，可以发挥出大范围魔法的真正价值。另外也可以在跳跃中进行投掷。

玛古与光子爆发

玛古是可以视为玩家的装备，也可以视为宠物的机械生命体。玛古不仅可以成长，而且当玩家与玛古受到并积累一定程度的伤害后，就可以使出强力的必杀技“光子爆发”。





喂养玛古使其成长

◀▲可以将道具作为饲料喂养玛古。让它们多吃一点吧。

玛古变为幻兽放出光子爆发!

►玛古变成幻兽后进行攻击的光子爆发，在危机时刻能逆转局面。另外似乎也有攻击以外效果的幻兽?











与幻兽一起驰骋于战场!



◀▲独角兽形态光子爆发发动！利用头上的角进行突进攻击。

►在光子爆发中，玩家也能一起参与攻击。

巨大的大厅

玩家期望有“更大的大厅”，因此比起α版来，大厅也得到了强化。新生的大厅由中央的升降机可以前往上下层两个区域。上层被称为“传送区域”，下层被称为“商店区域”。在下层做好冒险的准备，然后前往上层募集同伴吧。

在开放的空间享受交流的乐趣!

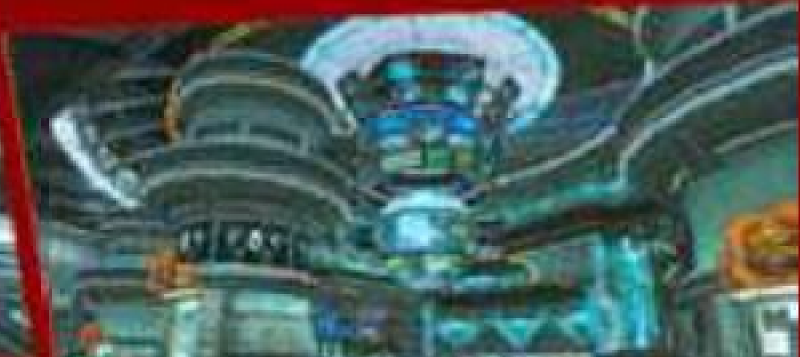


▲大厅非常广阔，就算同时有大量玩家在内也不会觉得拥挤。

传送区域

可以领受任务的区域。为了保证通行质量，任务柜台也设置了两处。





商店区域

这里不仅可以购物，还拥有大片休息区域。玩家也许还能约在这里见面呢。





文 苍穹 美编 咕噜

大樹国的设施一举公开！

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

本次“前线”为玩家们带来大树国中各个设施的详细情报，另外值得一提的细节是，本作的怪兽总数已从最初公布的500只扩充到了600只以上，再加上迷宫的自动生成系统，相信又能让玩家们足足玩上几个月了。

3DS	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D			
	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D			
	Square Enix	RPG	日版	预定2012年5月31日
	1～8人	5490日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.177 P22			

大树国王

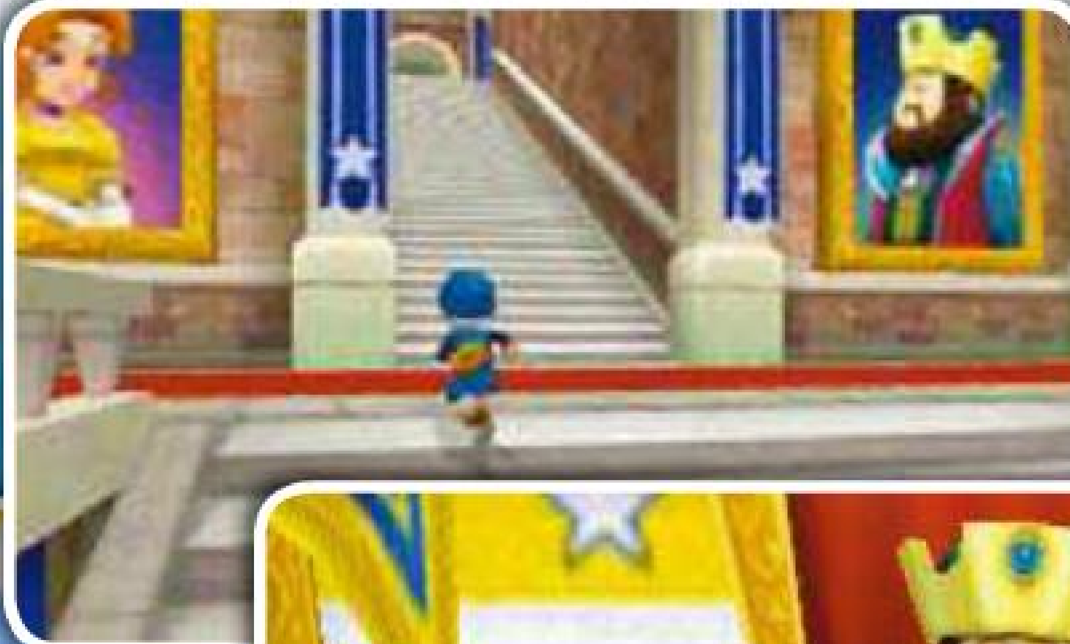
怪兽老人

设施1 王城

大树国的统治者——国王的居城，特瑞能在这里接受国王的委托，完成后也需要回来报告，因此是非常重要的场所。



▲阳光穿过树叶的缝隙倾泻下来，颇具美感。



◀▼国王还会不时地给特瑞一些建议，非常平易近人。



▲国王的侧近，玩过原版的玩家想必会非常怀念。



设施2 旅行之门

在王城下层有一个布满了传送阵的房间，这些神奇的传送阵就是连接着不同世界的“旅行之门”，门后也有各种从未见过的怪物等待着玩家。





◀靠近旅行之门后会显示推荐队伍等级，很体贴玩家。

设施3 星落之祠

大树国下层的神圣祠堂，这里有一位“怪兽老人”负责怪物的配合与孵化工作，重要性不言而喻。





▲想要获得强力怪物，少不了怪兽老人的帮助。

设施4 牧场

怪兽在成为同伴后就会出现在牧场中，除了能直接看到它们的姿态外，想要更换队伍中的成员也需要来此操作。牧场中最多可寄存500只怪兽，名叫“普利欧”的少年则会负责照看怪物。



▼还可以与牧场中的怪兽直接对话。



▲与普利欧对话后就可以调整队伍了。

设施5 格斗场

各国的训练师汇集于此，用怪兽们展开较量，最高级别的比赛是“星落大会”，取胜后就能实现任何愿望，为了找回姐姐米蕾尤，特瑞须击败种种劲敌。





▲宏伟庄严的格斗场入口，边上还有一位性感的兔女郎。



▲在“兔婆婆”处选择挑战的级别。



▲内部还有许多其他的功能，比如可在图书室学习怪兽的使用技巧。





▲挑战开始后会进行三连战，队伍的组成需要合理。

捕获怪兽成为同伴！

“《DQM》系列”的最大魅力之一，是形形色色的怪兽。在野外遇敌后使用特殊的“捕获攻击”，就有机会将怪兽招致麾下。在发动捕获前，还可以通过使用特殊的诱饵类道具，如魔物之饵、熏肉、降霜肉等提升成功率。不同种族的怪兽对特定道具的反应也大相径庭，玩家需要结合其喜好投掷诱饵。





◀▼发动捕获攻击后，右上角会出现成功率百分比。



▲迷宫中有一定几率发现诱饵类道具。





◀▲使用不同诱饵道具，捕获成功率截然不同。

利用技能点强化怪兽！

在怪兽同伴顺利升级后，可以得到“技能点”，玩家通过合理分配技能点，就能让怪兽领悟特技。强大的技能是制胜的关键，而本作中也追加了不少新特技，比如“白雾”可以让全员无法使用体术，“交换”能令敌我双方同体积的一只怪兽基本能力值互换等等。



▲升级时除了基本能力的提升外，还能获得技能点。



▲消耗5点技能点便能令荷伊米史莱姆习得HP回复特技。







丰富多彩、威力强大的特技

配合孕育出强力怪兽！

在“星落之祠”的怪兽老人处可以进行配合，雌雄两只怪兽作为母亲和父亲，产下的新怪兽除了拥有自身默认的技能外，还能继承双亲的特技。在进行配合时，同样的两只怪兽可能会产生几种不同的结果，玩家可以根据需要自行选择，而强力的怪兽只有通过特殊组合才能得到。另外在本作中，玩家还可以与NPC持有的怪兽进行“相亲”，进而配合出全新的子代。





全新的怪兽孕育而生





▲强力怪兽的配合方式往往比较特殊。

通信对战机能满载！

本作支持通过Wi-Fi联机展开远距离对战，在双人对战中玩家可以自由设定限制规则，分组战则支持8人捉对厮杀。发生邂逅通信时，便能与其他玩家的队伍展开较量，还可以捕获其他人精心培育的怪兽。



努力在对战中击倒对手吧！









▲玩家的Mii形象也会出现在游戏中。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

训练体育馆详细情报公开！



PSP 数码宝贝世界 复原

デジモンワールド リ：デジタイズ

◆NBGI◆RPG◆预定2012年内◆日版

虽然说PSV正在逐渐取代PSP的位置，但目前PSP上依然是佳作不断，例如这款《数码宝贝世界 复原》。近日官方再次放出新情报，包括主角一众的声优阵容以及游戏中训练所的详细情报。本作角色的声优阵容方面如下：主人公（白石凉子）、铃童秋穗（佐藤聪美）、久我友也（甲斐田幸）、御神乐米蕾（泽城美雪）、尼哥莱·佩特洛夫（日野聪），均为知名人气声优。

游戏中的舞台为系列玩家所熟悉的电子世界，而本作中存在用于锻炼数码宝贝的设施——训练体育馆。这是作为育成要素中不可缺少的场所，玩家可以携带自己的数码宝贝前来，用各种训练提升数码宝贝自身的能力。体育馆中的训练内容多种多样，大致可以分为一般训练以及奖励训练两大类，随着训练难度的上升，完成后的训练效率也更高。一般训练指对数码宝贝进行常规的训练项目，进行这些训练是100%可以提升数码宝贝的能力的；但如果玩家希望可以大幅提升数码宝贝的能力，就要选择奖励训练了，不过奖励训练期间玩家必须挑战各种小游戏。迷你游戏包括根据时机破坏圆木、抵挡拳头机的攻击、寻找正确的骰子、躲避炸弹等等，不同的小游戏所提升的效果也各不相同，期间玩家一旦失手导致小游戏挑战失败的话，这次训练就没有任何提升效果了。

（文：酷洛洛）

▲小游戏成功的话就会出现“Good”的提示。





▲训练所的项目多种多样。

大快朵颐的恐龙冒险!



3DS 阿贡贪吃大冒险

ゴン バクバクバクバクアドベンチャー

◆NBGI◆ACT◆预定2012年6月14日◆日版

《小恐龙阿贡》是田中政志的漫画作品，曾于1991年至2002年期间在周刊《Morning》上连载，没有一句台词是本漫画的最大特色，小恐龙与其他生物间的交流完全靠作者的画工展现。今年4月，日本东京电视台开始播放《小恐龙阿贡》的全CG动画，而漫画则预定将于今年5月份重开，这款游戏也将借着这股东风在3DS平台推出。

正如标题一样，“吃”是本作的主题。在游戏中随着时间的经过，小恐龙阿贡的“满腹槽”会不断减少，一旦满腹槽清空，游戏便会Game Over。想要回复满腹槽，惟有吃掉场景中散落的食物，在吃到特定的食物时，阿贡还会发动“力量全开模式”，将碰到的一切动物尽皆击飞，非常霸道。关卡中的场景丰富，森林、山川、雪地、沼泽……每个场所都栖息着不同的生物。游戏还运用了3DS的陀螺仪功能，在“探索点”转动3DS进行调查，就能解开机关、找到隐藏的食物。（文：苍穹）


▲画面左上角的就是阿贡的“满腹槽”。


▲撞向树木的裂痕，进而打通新的道路。


▲这只巨大的章鱼应该是本关的BOSS了。

美食狩猎再开!



PSP 美食的俘虏 美食生存者2

トリコ グルメサバイバル! 2

◆NBGI◆ACT◆预定2012年7月5日◆日版

有关注这部漫画的玩家一定还记得去年发售的初代《美食的俘虏 美食生存者》吧？时光飞逝，转眼的功夫，续作就要与大家见面了。本作的舞台从岛屿回到了大陆上，角色们能与来自漫画原作中的怪兽作战，而且美食四天王中的最后一人泽布拉也将登台亮相。原作中以声波为武器，性格暴躁的泽布拉，在本作中将会有怎样的表现呢？

当然进化的不仅仅是舞台和角色，在本作中必杀技之上还有更加强力的“超必杀技”，取自原作中FANS耳熟能详的招式，在进一步凸显角色个性的同时，也能让FANS泪流满面。敌人方面除了追加新的怪兽外，还有系列首次出现的“超巨大猛兽战”，战斗中玩家要面对的是巨大的怪兽，而且操控角色不仅限于一人，将会根据战况切换其他角色出场。至于是需要玩家自己操作还是单纯的QTE，就需要等待后续详细情报了。另外辅助角色也从前作的1人变为了2人，战斗的乐趣相信也会成倍增加。

（文：白菜）


▲超越必杀技的“超必杀技”——36连钉拳！


▲面对巨大的猛兽，四天王齐心协力。（泽布拉：大爷我一个人就够了！）

在3DS上体验庙会的气氛！



3DS 大家的缘日

みんなの缘日

◆NBGI◆ETC◆预定2012年5月24日◆日版

本作是一款由NBGI推出的缘日题材游戏，“缘日”一般就是我们常说的庙会，在游戏中，玩家可以体验到日本庙会上常见的捞金鱼、射靶子、套奖品等小游戏。

捞金鱼——在游来游去的鱼里面找到目标并看准时机把它捞起来，捞起来的鱼会保存在下屏的水盆中；射靶子——使用气枪把陈列的奖品击落，击落的奖品归自己所有，奖品种类以各种动物玩偶为主；套奖品——和射靶子类似，只要用竹圈套中奖品就能归自己所有，奖品的种类以乐器为主；弹珠台——操作弹珠台把弹珠打进洞里，只要收集到一定数量的弹珠就可以获得糖果作为奖励；迷你保龄球——规则和一般的保龄球类似，不过靶子上全部画着怪物图案，只要把对应怪物的靶子撞倒就能获得该怪物，最终目的为收集齐全部的怪物；刨冰——转动刨冰机将冰块磨碎，然后再洒上水果和糖浆，制作出自己喜欢的刨冰；钓悠悠球——用钩子把浮在水面的悠悠球和胶囊钓起来，钓到胶囊的话可以获得里面的日本地图碎片，集齐全部碎片完成一幅完整的日本地图吧！（文：乌冬）



▲捞金鱼游戏捞起的鱼会被记录在图鉴里。



▲同样射靶子获得动物也有图鉴，并且还有动物的介绍。

我们的呼吸中流离着悲哀！



PSP Dunamis15

DUNAMIS15

◆5pb.◆AVG◆预定2012年7月26日◆日版

去年于PS3和X360上推出的文字冒险游戏《DUNAMIS15》即将登陆PSP，这也是5pb.的一贯作法了。移植版在保留原作剧情的前提下，加入名为“过去之章”和“未来之章”的新剧情。过去之章作为主线的根基，讲述了故事的一系列契机和源头；而未来之章则揭示了主要角色们的结局。

游戏中的舞台被设置在远离东京的孤岛DUNAMIS，著名的塞雷斯学园即坐落于此。一瞥之下虽然祥和安宁，实际却是个进行克隆研究的秘密设施。学生们并不得知此真相，他们憧憬着美好的将来，快乐地度过学园时光。某天，学生们的突然暴走让欢声笑语的学园生活不复存在，疯狂的世界向主人公们敞开大门，将他们卷入无底的绝望地狱中……主题歌由声优歌手今井麻美担任，而著名的电视、J-POP作曲家田村直美也将为游戏的大结局ED献曲。（文：胧月）


▲得以逃出生天的七生和夏来，到达日本的他们又将面临何种考验，恋情最终会开花结果吗？


▲鲜血染红了教室的地板，究竟发生了什么？


▲性格各异的女生自然不可或缺，玩家也可明显看出这几年5pb.在人设画风上的改变。

傲娇学园生活再度降临！



PSP **娇蛮之吻3学期 携带版**

つよきす3学期 Portable

◆Candysoft◆AVG◆预定2012年5月31日◆日版

“《娇蛮之吻》系列”是一款以傲娇为卖点的文字AVG，诞生于PC平台，前两作均已移植到PSP平台，而系列第三作也将在5月底登陆PSP。故事依旧是以私立学校龙鸣馆为舞台，女主角之一的铁乙女即将迎来毕业，在这一学期里，主人公将围绕着毕业这一主题继续体验着傲娇的学园生活。

PSP版在PC原版的基础上增加及修正了部分剧本和声音、收录了原创剧本，另外片头和片尾曲以及动画都将重新制作，片头曲由一直为PC版“《娇蛮之吻》系列”演唱片头的KOTOKO担当，而片尾曲则由歌手兼声优的Rita担当。

这次的《娇蛮之吻3学期 携带版》除了通常版和附赠了各种周边的特别限定版外，还有一个名为“原创套装”的超级豪华版，除了包含特别限定版的内容外，还附加一个双面抱枕套。特别限定版售价9975日元，超级豪华版的售价则高达14500日元。（文：半夏）



▲游戏时需要选择自己喜欢的角色发展剧情培养好感度。



▲这种事在现实中发生该多好啊。



▲乙女都快毕业了，不得不感叹时间过得真快啊……

破解谜团拯救“稻船敬二”！



PSP **炸弹★占卜**

バクダン★ハンダン

◆Idea Factory◆AVG◆预定2012年6月14日◆日版

《炸弹★占卜》是Otomate旗下一款全新的乙女游戏，故事主要讲述了日本最大的主题乐园开幕，在舞台上著名的游戏制作人“稻船敬二”却被黑衣人绑架，乐园被黑衣人安放了若干炸弹，需要7名玩家参加“游戏”破解谜团才能阻止炸弹爆炸，而玩家扮演的正是挺身而出参加“游戏”的女主人公。

游戏采取独特的“闪光炸弹”系统，主人公需要发现对话过程中不对劲的地方，然后发动特殊能力“闪光炸弹”，搜寻对话中的关键词，并针对关键词进行思考，三个关键词可以引发“炸弹”，当得到正确结论的时候“炸弹”就会爆炸。在主人公成功解决谜团后，就能推动故事前进。本作的制作阵容可谓豪华，解谜部分由我孙子武丸监修，人设由“《逆转》系列”的岩元辰郎担任，OP和ED由在唱见圈十分出名的蛇足演唱，另外还有众多知名声优参加，相信喜欢推理或者乙女游戏的玩家都能在本作中得到满足。（文：半夏）



▲偶像美少年也是参加“游戏”的人。



▲乙女游戏当然少不了恋爱情节，游戏中有的对话十分甜蜜。



▶游戏中的『稻船敬二』。

在这辑“游戏文化频道”栏目，我们探讨的话题依旧是乱斗游戏。可能不少读者对乱斗游戏这个讨论话题已经有些失去兴趣了吧？毕竟乱斗游戏以FTG为主，对于不喜欢FTG的玩家来说实在难以得到共鸣。不过乱斗游戏也不是FTG的专属标签，只要游戏设计合理，大部分游戏类型都可以做成乱斗游戏。下面就来谈谈《异说 最终幻想》和《无双大蛇》这两款乱斗游戏吧。

文 koflover　编 胧月

乱斗游戏漫谈（三）

★《异说 最终幻想》——梦幻品牌的梦幻改造

《异说 最终幻想》是Square Enix于2008年在PSP平台推出的一款原创大作，虽然官方对它的游戏类型的定义是ACT，但因为这款游戏的主要内容是两个玩家之间的1对1对战，很考验双方的操作水平，所以不少玩家也将其归入FTG类型。《异说 最终幻想》的玩法和传统FTG有极大的差异，它没有“搓招”的概念，双方角色的战斗场所也并非是一个平面场地，而是一个宏大的3D空间，乍一看颇有“空战”的感觉。不过这种格斗的概念也并非前所未有，早在1995年Taito公司（老牌街机大厂，代表作品是《太空侵略者》、《泡泡龙》等，在2005年已被Square Enix所收购）就曾推出过一款名为《超能力大战》（Psychic Force）的格斗游戏，它的玩法与《异说 最终幻想》有几分类似，在当时也引起了不小的轰动。虽然《异说 最终幻想》和《超能力大战》都是在3D空间战斗的玩法，不过两者年代相隔太久，应该不是出自同一批制作人员之手。



▲《超能力大战》看起来是不是和《异说 最终幻想》很像?

《异说 最终幻想》作为《最终幻想》系列20周年的纪念作品，秉承了该系列一贯的大作风范，不但游戏内容丰富，而且系统也是独树一帜，在日本的累计销量超过了90万。虽然这个成绩尚无法和《最终幻想》的正统作相比，但它的销量在所有PSP游戏中能排进第5，而且前4名都是新国民游戏《怪物猎人》的不同系列，这个成绩也算是相当不错了。作为一款乱斗游戏，《异说 最终幻想》在角色取材方面可谓拥有得天独厚的优势，光《最终幻想》的正统作品就有12部之多（当时《最终幻想 XⅢ》和《最终幻想 XIV》还没有推出），经典的角色要多少有多少，真要细细一个个挖掘出来，那么想要超过《KOF》或《铁拳》的可



▲云集了历代主角和反派的《异说 最终幻想》。

选角色人数也是完全没有问题。不过Square Enix走的是“少而精”路线，并没有把原作角色一一搬进这个乱斗舞台，《异说 最终幻想》的角色数量只有22人，到了续作《异说 最终幻想 012》中，也只是把蒂法、尤娜等这些比较著名的二号主角加进来而已，新角色数量只有8人。

《异说 最终幻想》的参战角色数量不多也是情有可原的，毕竟游戏中每个参战角色特点鲜明，几乎都拥有自己独特的一套战斗系统，设计起来颇费心血。在这个3D空间战斗的大规则下，角色的战斗方式虽然还是分为近身肉搏和远程牵制这两种，与一般的FTG没有什么区别，但设计者在这两种战斗方式的基础上加入了大量创意元素，大大提高了角色的趣味性和可玩性。以纯肉搏角色为例，加兰德的特色是拥有可以承受对方攻击的霸体效果，与其手持大剑身着重甲的外形也正好相符；塞西尔则是可以在暗黑骑士和圣骑士两个模式之间切换，正好与塞西尔弃暗投明的原作剧情吻合；而杰库特则拥有类似于目押概念的JUST系统，只要抓住时机按键就可以一口气打出爽快的连续技，很适合动作或格斗游戏达人。至于纯射击角色和肉搏射击混合的角色，他们也都拥有自己独特的战斗风格，玩家虽然需要花费一定时间去熟悉他们的性能，但一旦掌握后就会得到很强的成就感。

《异说 最终幻想》力图使每一个参战角色都能够与众不同，角色的个性程度不亚于《罪恶装备》、《苍翼默示录》等FTG，同时它还拥有培养系统以及装备技能概念，使玩家可以在原角色基础上融入自己的个性。每个角色由攻击技能、行动技能、被动技能、装备、饰品、召唤兽这6大部分所组成，《异说 最终幻想 012》中还加入了组队援护攻击的概念，玩家若想让角色最大限度发挥出实力，就要在角色构筑方面好好下一番功夫去研究，这就像玩家在玩《口袋妖怪》时研究努力值分配和PM配招组队，玩



▲个性鲜明的角色是《异说 最终幻想》的一大特点。



▲技能和装备搭配是角色构筑的主要环节。

《怪物猎人》时研究套装和饰品搭配那样，虽然很耗费精力但却其乐融融。不过《异说 最终幻想》在这方面做得不算完美，攻击技能、行动技能和被动技能属于不同层面的构筑元素，不应合并在一起供玩家取舍，应该把这三类技能分别进行构筑才比较合理；装备和召唤兽的种类虽多，但选择空间不大，实战中玩家都只会选择个别几种最强装备和实用性较高的召唤兽，其它东西都不具有实用价值；饰品方面是该作的亮点之一，不过独立饰品和“基本饰品+倍率饰品”之间的关系处理的不够理想，能再平衡完善一些就更好了。尽管如此，《异说 最终幻想》的角色构筑系统已经达到相当的成就，在日式游戏中实属少见，就连一些《魔兽世界》玩家也对此称赞有加。

在PSP平台的两作《异说 最终幻想》都可称得上成功之作，相信会成为一个独立的系列而不断推出续作。相比起一般的乱斗游戏而言，《异说 最终幻想》并不是荒诞不经的穿越剧，而是承载了《最终幻想》历代的经典以及玩家多年的记忆，希望这个系列能够发扬光大，让更多经典角色在这个舞台中重生吧。

★《无双大蛇》——信手拈来的跨品牌穿越

《无双大蛇》是光荣旗下众多《无双》品牌作品之一，当年的光荣还在兢兢业业推出各种历史题材SLG，在业界可谓严谨务实的典范，如今大打“无双牌”的光荣则是令玩家又爱又恨的厂商之一，它的“无节操”早已众所周知。其实光荣的核心产品由SLG转型为ACT也并不是坏事，毕竟ACT更能满足人们的娱乐需求，与当前流行的快餐文化也是相照应的。光荣的“无双”系列可真不算少，除了早已系列化的《真三国无双》、《战国无双》以及本文中要谈到的《无双大蛇》以外，还有《北斗无双》、《海贼无双》、《高达无双》、《特洛伊无双》、《龙士无双》等等，这些无一例外都是乱斗游戏。按照这个势头，光荣原有的SLG品牌也将有“无双化”的可能，如《成吉思汗无双》、《大航海无双》、《楚汉无双》、《独立战争无双》等等。



▲《海贼无双》是光荣继《高达无双》后再次“染指”动漫领域的作品。

《无双大蛇》并非由光荣原有的SLG品牌改编而来，而是《真・三国无双》和《战国无双》这两款作品的联姻产物。由于《真・三国无双》和《战国无双》的系统几乎同出一辙，区别仅仅在于人物和场景而已，所以把它们合并起来改编成新作也是非常容易的。当然，如果光荣仅仅是把三国人物和战国人物合在一起就拿来卖钱，那么玩家肯定不会买账，所以光荣加入了远吕智（大蛇）、妲己、女娲等神话人物，将原本不相干的三国和战国剧情串联在一起，并且让三国和战国人物的戏份尽量相互融合，让不少同人女玩家可以根据官方的大方向来自行CP。作为一款乱斗游戏，《无双大蛇》的剧情可以说是荒诞之极，仅仅是“关公战秦琼”也就罢了，居然连伏羲、女娲这种神格化角色也纵马扬鞭一骑当千，实在令人费解。好在《无双大蛇》的整个世界观设定还算能够自圆其说，而且故事情节还算足够细致，玩家将原作背景抛开，把《无双大蛇》当作一部穿越剧来看就行了。

《无双大蛇》初代一共有80名可用角色，而之后的《无双大蛇 魔王再临》、《无双大蛇Z》和《无双大蛇2》的角色数量更多，最新的《无双大蛇2》中可用角色竟然达到了133人，其中还包含有《特洛伊无双》的阿喀琉斯、《龙士无双》的内梅亚、《忍者龙剑传》的隼龙、《死或生》中的绫音这些毫不相干的“穿越角色”。在众多乱斗游戏尤其是ACT类型的乱斗游戏中，“《无双大蛇》系列”的角色阵容真是无人能出其右，如果光荣继续再做下去的话，恐怕哪天《无双大蛇》的角色数量超过《口袋妖怪》也不是没有可能。角色数量多当然不是什么坏事，玩家即便不能一一精通所有角色的性能，但也可以多花些时间去慢慢培养，再不行的话把收集全角色当作自己的游戏目标，就像《口袋妖怪》里收集图鉴那样。

不过，《无双大蛇》因为角色数量太多，所以每个角色所包含的内容就难免偷工减料，尽管光荣对人物设计还算到位，但难免也会让人产生雷同感。初代《无双大蛇》将所有角色分为力量型、速度型和技巧型三大类，到了《无双大蛇2》中又加入了新的“奇异型”，同一类型的角色的战斗方式也是完全相同的，能体现出角色个性的要素只有组合技和无双技等等，相比起单角色单系统的《异说 最终幻想》来说，《无双大蛇》系列角色的同质化现象就比较严重。对于新玩家来说，同质化角色有利于玩家尽快上手，在熟悉其中一个角色后就能够举一反三，很快适应其他不同的角色；但对于老玩家来说，单个角色的可挖掘价值就非常有限，在已经玩通玩精某个角色以后，对其他角色也会“举一反三”般地失去兴趣。

《无双大蛇》角色同质化的现象也不算是游戏的弊病和瑕疵，毕竟同质化现象在各个游戏中都是非常普遍的，如果数量上去那质量就必然会下降，如果要把质量做好那必然就要牺牲数量。像《异说 最终幻想》、《怪物猎人》、《苍翼默示录》都可以算是少而精的典范，这些游戏对每个角色（武器）的设计可谓足够细致和独到，不过角色（武器）的数量就很有限。毕竟设计者的创意有限，能设计出十余种不同风格的角色已经很不容易，再加上一款游戏的开发周期也不可能太久，与其耗费太多时间去精雕细琢每个角色，不如多花些钱在产品包装宣传上多下工夫。《无双大蛇2》的上百名角色看似宏大，《口袋妖怪》的649只PM更是神话般的数字，但毕竟每个角色的份量不足，玩家很难有兴趣把所有角色挨个玩过一遍。

《无双大蛇》只是光荣“跨品牌战略”的第一步，未来相信会有更多来自不同游戏品牌的角色一起加入这个乱斗舞台，届时玩家会一边大骂光荣圈钱，一边又会掏钱购买尝鲜。其实乱斗游戏本身就是商业化的产物，拿传统游戏的艺术标准衡量它自然不行，但是乱斗游戏也有它独特的魅力所在，作为玩家能够辩证看待它的优点和缺点，从中享受到它的乐趣就可以了。



■角色多而不精是《无双大蛇》乃至各个“《无双》系列”的通病。

文 水泥墙 编 白菜 美编 sienna





薄樱鬼 幕末无双录

PSP	薄樱鬼 幕末无双录		
Idea Factory	ACT	日版	2012年3月22日
1人	6090日元	无对应周边	
相关报道：—			

女性向恋爱游戏通常多以文字游戏的形式推出，但本作却是以《薄樱鬼 新选组奇谭》为基础改进的一款女性恋爱向的动作游戏。游戏的玩法和“《无双》系列”作品类似，玩家需要操作原作中新选组队士们进行战斗，一步一步揭开隐藏在戊辰战争背后的阴谋。Idea Factory虽然经常出品女性向AVG，也有不少服务动漫宅的作品，但尝试割草类ACT还是第一次。因此本作在各种意义上都赚足了爱好者们的眼球。那么游戏的实际素质究竟如何呢?

系统介绍

基本操作

按键	作用
方向键	手动调整视角
滑杆	角色移动
○	确定/释放无双技
□	弱斩
△	强斩/配合滑杆为移动斩
X	取消/跳跃
L	快速复位视角
R	防御
SELECT	切换地图显示模式
START	跳过剧情动画

模式说明



ストーリー：故事模式，又分为幕末无双录和幕末回想录两个小模式。

模拟合战：合战模式，可以选择喜欢的角色在已完成过的故事模式关卡中攻关。

付录：欣赏游戏中出现的动画，音乐以及CG壁纸的模式。

环境设定：更改游戏的音量和音效。

インストール：将游戏安装在PSP记忆卡中。

出击菜单



行军：进入下一章节。

装备：给角色更换装饰品和服装。

调合：使用已获得的素材调合装饰品。

指南所：查看基本的操作方法。

仓库：获得在PSN中购买过的道具。

保存：保存游戏进度。

基础系统

游戏模式

本作中一共有三个游戏模式，即幕末无双录、幕末回想录和模拟合战，在“幕末无双录”中玩家可以选择五名角色在本作原创的故事模式中进行游戏。该模式中无论选择哪名角色，关卡以及敌人都是固定的。“幕末回想录”模式中玩家可以进行每名角色的专属剧情战，通关一定数量的角色还可以获得三名隐藏角色。“模拟合战”自由度很高，只要是玩家在故事模式中完成的关卡，在该模式下都可以选择任意角色和关卡进行攻关。

攻击方式

游戏中角色的攻击方式分为弱斩和强斩两种，弱斩按□，强斩按△使用，和“《无双》系列”游戏一样。两种攻击还可以相互交替使用形成连击，攻击范围以及连击数都会有区别。

樱花槽与无双技



类似于“《无双》系列”的无双槽，在角色的体力下方显示，一共分为三段。樱花槽可以通过不断地攻击敌人来累积。在战斗中蓄满一段樱花槽后按○键即可发动威力强大的无双技，发动时全身无敌。根据玩家发动时的樱花槽蓄力程度会有三级区别，部分角色最高级状态下的无双技能削减BOSS一半甚至是全部的体力。另外，在章节中打破红色的箱子可以获得回复大量樱花槽的道具。

战场道具

在战斗中，攻击敌人或者破坏场景中的宝箱都可以获得道具，这些道具一共分为三种，分别是回复型道具、一定时间内的效果道具以及素材。宝箱内只会出现回复类道具，其他两种道具就必须通过击破敌人来获得了。

罗刹状态

当角色死亡时，会自动进入罗刹状态。罗刹化后角色全身发红，同时体力全回复，攻击力和防御力上升。但要注意在幕末回想录模式中，由于剧情限制，部分章节可能无法启动罗刹状态，或者会在特定的剧情后强制进入罗刹状态。罗刹状态下完成关卡，只会出现胜利的评价，不会有完胜、压制等高评价。

强敌

在攻关中，玩家有一定概率遇到特定的强敌，这些敌人最大的特点是防御力、攻击力和体力比一般杂兵要高出很多，但相对地击破他们也可以获得不少的经验值和较高级的素材，遇到的话千万不要错过。

章节与作战目的

原创模式中，每名角色都固定有六章剧情关卡，关卡中又分为数个小任务，当前任务会在画面上方显示，完成当前任务后会自动出现下一个任务要求。另外，当任务要求击破某名BOSS或小头目时，在地图上也会直接显示出来。



素材与调合



在游戏中击破杂兵或BOSS都可以获得素材，在出击界面菜单中选择调合可以消耗特定的素材来调合装饰品。后期可以合成强力装饰品来提高素材的掉落概率以及掉落质量。本作中每名角色都可以装备固定三件装饰品，初期只能装备一件，随着等级提升会逐渐解锁装饰品的栏位。

战斗评价



完成关卡后会出现战况评价。评价总共分为五项，即“达成时间”、“总击破人数”、“最大连斩数”、“获得金钱”和“击破要人（BOSS）数”。消灭敌人的数量越多，战斗后获得的经验越高，升级后，角色的最大体力槽会增加。

角色评析

土方岁三



基本能力非常平均的角色，攻击技能方面比较全面，□□△△△无论是在BOSS战还是杂兵战中都可以独当一面，蓄力技不会将敌人打飞且伤害颇高。土方岁三的无双技中，LV2以上对前方的敌人有很高的伤害，但要注意使用时最好能将敌人逼入版边，这样伤害才能最大化，不然第一招很容易将对手击飞。

冲田总司

基础能力中等，攻击力是基础角色中第二高的，相对地防御力要低一些。冲田的强攻击范围很广，攻击速度也是全角色中数一数二的，□□△△△甚至可以轻松击中背后的敌人，对付BOSS时只要直接压制很容易无伤过关，蓄力技可以快速冲击前方的目标，用来突围效果不错。冲田的无双技为前方乱击，等级越高乱击的时间越长，将BOSS逼入角落发动的话，很容易将其一击必杀。



斋藤一

斋藤的通常攻击中，□□△△△可以连续攻击到正前方的敌人，加上基础攻击力不



低，火力集中的话可以给对手造成很高的伤害，缺点是攻击范围较窄。斋藤一的无双技能大部分是大范围攻击，威力很高但连击数很少，适合被杂兵包围时使用。

藤堂平助



基础能力是所有角色中最低的，不用装备弥补的话打起来要比其他角色困难。但攻击范围是全角色中最大的，弱斩就可以达到360度全方位，配合强斩能够给周围的敌人造成大伤害，强斩蓄力后能集中攻击前方的目标，BOSS战时可以多加利用。藤堂的无双技是360度的范围攻击，等级越高持续的时间越长，攻击中还可以切换方向，不过依旧需要将对手逼入角落才能发挥最大的威力。

原田左之助



五名基础人物中最强的角色，能力虽然不出众，但由于使用的武器是棍，攻击范围就要比其他角色有先天优势。他的弱斩配合强斩伤害颇高，蓄力攻击虽然只有一击，但挑空后还可以衔接上其他攻击技。原田的无双技输出在所有角色中算是数一数二的，不过需要将对手逼入角落才能发挥威力，不然很容易第一击就直接将对手打飞。

永仓新八



出现条件：幕末回想录任意三人通关一次以上，只能在模拟合战模式中使用。

隐藏角色之一，新八的基础能力在隐藏角色中算是比较高的，但攻击速度可以说是所有角色中最低的，攻击时弱斩和强斩最好交替使用，这样能够扩大攻击范围以免连击被中断。新八的蓄力技可以将对手打浮空，衔接无双技能够有较高的命中率，但要注意高等级无双技的范围很广且带有吹飞效果，与BOSS对决时要在角落使用。



山南敬助



出现条件：幕末回想录任意三人通关一次以上，只能在模拟合战模式中使用。

隐藏角色之一，基础能力很平均，类似土方岁三这样的角色，但他的攻击范围比较窄，攻击时要注意自身周围的安全。山南敬助的无双技为前方直线范围的快速突进技，全部击中的话伤害很高，但方向一定要对准，不然中途很容易打偏。

风间千景



出现条件：幕末回想录任意四人通关一次以上，可以在除幕末无双录外的另外两个模式中使用。

风间拥有全角色中最高的基础攻击力，最低的体力以及最快的移动速度。在通常状态下，技能的攻击范围比较窄，大部分针对前方，但由于其较高的移动速度以及攻击速度使得自身的生存力并不差，再配合高攻击灭敌很轻松，尤其是BOSS战，后期对付强敌时可以装备增加体力、徐徐回复体力的装饰品来弥补自身的弱点。风间的无双技能是对前方大范围的攻击技，但由于其出招很慢，在BOSS战中反而不好用，容易导致BOSS进入蓄力的反击状态而落空，最好不要在BOSS体力较低时使用。



通关要素

选择任意角色通关幕末无双录或幕末回想录都可以获得一定数量的CG壁纸，音效以及服装作为奖励，在附录中可以开启观赏CG壁纸等鉴赏内容。



用超级核心FANS向来形容这款作品再合适不过。游戏无论是画面还是音乐在PSP游戏中都算是中规中矩。系统和操作简单易懂，即使不擅长玩游戏的玩家也可以轻松上手。游戏总体内容非常少，两个模式加上难度，10个小时就可以完全通关。游戏最大的特点在于原作中的动画情节以及各具特色的CG壁纸，大牌CV登场，显然是让喜欢美青年、美少年的女性玩家乖乖掏腰包。如果你是女性玩家，或者是腐女、同人女的话，那本作绝对不要错过。至于广大的男性玩家，咱们还是直接跳过吧（笑）。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　文 翔Starry、Civily练

随着E3的临近，关于下一代家用机的硬件规格又流言四起，不管是传闻中的Xbox 720还是PS4 Orbis，似乎厂商都已经磨刀霍霍准备好拼杀了，但单一的硬件升级已经不能满足游戏品味日趋变化的玩家，网上多如牛毛的硬件猜测文小C觉得意义并不是那么重要，厂商能实实在在为主机注入更多新想法，带来惊喜的用户体验才是我们所期待的。

本辑 游戏推荐

在美职棒的赛场上勇往直前！

PSP 职业棒球大联盟2K12

Major League Baseball 2K12

2K Sports	SPG
美版	容量：1.59GB

2K公司每年都会定期更新其旗下的篮球、冰球等运动游戏，而近日“《职棒大联盟》系列”的最新作《2K12》开始登陆各大游戏平台。由于小C玩过X360版本的本作，所以拿起PSP版本的时候心里多少会有些落差，平心而论游戏的画面相对前作并没有太大的变化，小C不觉得游戏像宣传词说得那样人物、场景建模有了“很大改善”，不过本作依然保留了“《2K》系列”动作逼真的优点，新加入的板凳深度、球员数据分析等细节功能也颇具实用价值。游戏中PSP的四个按键分别对应不同的投球和击球方式，不同的明星球员会在小动作上有所区别，要注意的无论进攻还是防守摇杆的微操都占据着很重要的地位，特别是在进攻方，只有击球点与来球位置配合得恰到好处才能击出超远距离的本垒打。除开现在在体育游戏中几乎已经“必备”的经理模式，本作中的本垒打模式和模拟模式也颇具趣味，在前一个中玩家可以选择三名球员与全美其他球队进行本垒打对决，游戏将分为左右两个画面，玩家可以观察到对手的击打状况，这种强烈的对比再加上快节奏的击打让气氛十分紧张刺激。而模拟模式顾名思义，玩家无法看到实时的比赛画面，只能在一张2D球场图上模拟球赛的整体发展状况（感觉像新浪的文字直播啊），这个模式最大的优点在于几分钟就可以打完一场比赛，对于喜欢站在宏观层面指挥球队的玩家来说再合适不过了。由于前作已经比较成熟，在此基础上2K公司还能保持一定的进步和创新也算不易，喜欢棒球的玩家不要错过本作。


▲该投一个什么球比较好呢?


▲游戏的画面细节还是经不起细看。

推荐给：喜欢棒球的玩家·体育运动爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 祖玛的复仇

Zuma's Revenge

Popcap	PUZ
美版	编号：5993

《祖玛》这款经典休闲作品经过多年的普及早已被大家所熟知，而本作则是系列的最新作品，话说游戏的开发商Popcap也是小C最喜欢的游戏公司之一。游戏的玩法相信大家也很熟悉了，青蛙会吐出各种彩色球，3个以上相同颜色的球相连即可消去，而玩家能设计出多次连续消去的话还会获得额外的奖励。相比前作，游戏进入后期会变得更加灵活，除了青蛙可以移动外还有瞄准、激光等实用道具可以获取，值得注意的是本次的游戏关卡加入了更多的迷惑性，球在移动的时会突然穿过一个洞移动到其他轨道，当球太多的情况下很容出现青蛙无法顾及的死角。在剧情模式中玩家将顺着故事线完成关卡，而本作的挑战模式也非常有趣，当所有的60个关卡完成后还能开启高难度的“铁蛙”模式。总的来说Popcap本次依然给力，游戏的耐玩性非常高，喜欢休闲游戏的玩家不要错过该作。

推荐给
《祖玛》的粉丝·休闲游戏爱好者

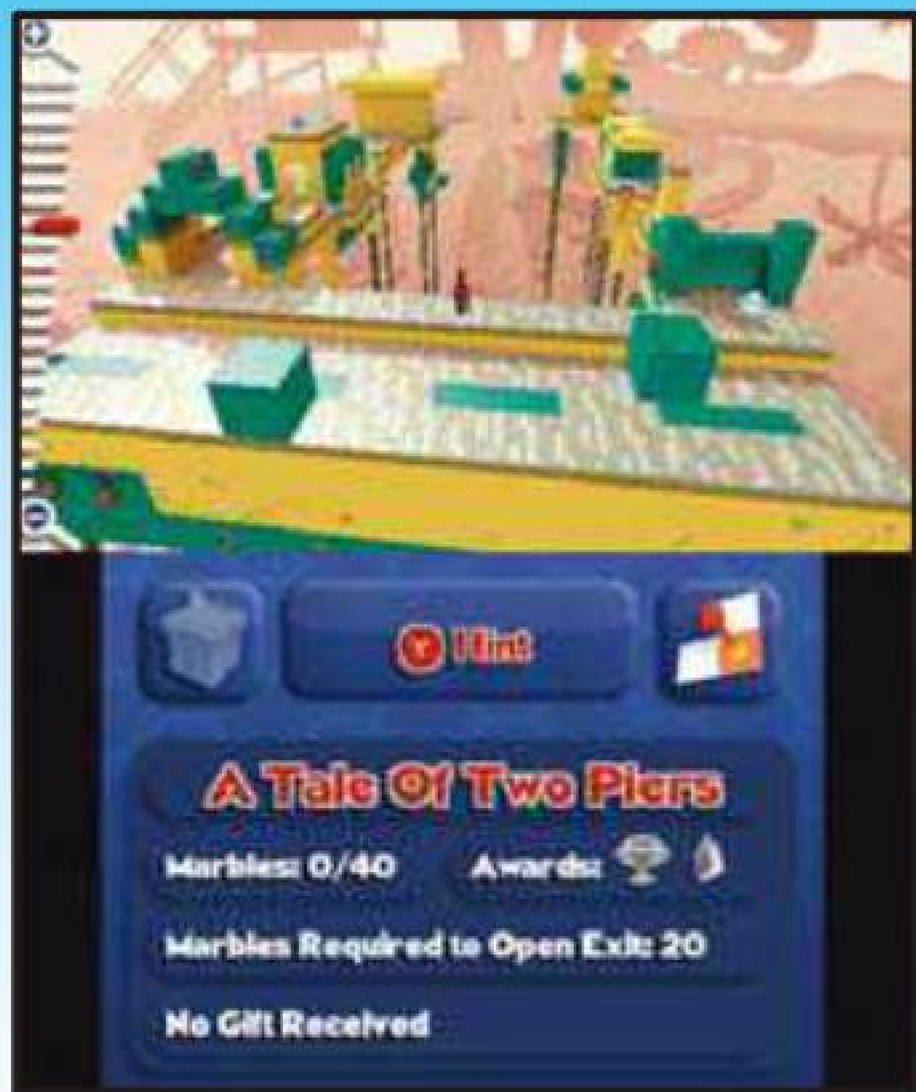


▲上屏的那位爷笑得可真诡异。

3DS 压缩空间3D

Crush 3D

SEGA	PUZ
美版	–



▲在复杂的关卡中人物显得非常渺小。

《压缩空间》曾是PSP上一款非常有创意的解谜类游戏，虽说现在以空间概念为主题的作品已经很多，但游戏推出时的确有让人眼前一亮的感觉，而近日这款经典作品的续作在3DS上推出。本作核心玩法很简单，玩家可以把3D场景的空间压缩成2D，利用这个特性收集关卡中的弹珠即可过关，说起来容易做起来难，在游戏中玩家首先要学会观察，如果通过方向键发现某一个角度能形成连续平台就可以按下L键转换为2D场景，到达本来不能到的地方，如果实在找不到路玩家也可以开启游戏提示功能，但是过关后的得分会大打折扣。此外，在奖杯模式中包含了更加困难的关卡以及时间、压缩次数等严格限制，非常适合已经熟悉游戏玩法的玩家前来挑战。本次游戏的玩法虽然没有改变，但是重新包装的清新风格以及出色的裸眼3D效果都让本作更具吸引力，喜欢解谜的玩家不要错过本作。

推荐给
前作的粉丝玩家·喜欢动脑筋的玩家

PSV 悬崖跳水

Cliff diving

SCEA	ACT
美版	–

“AR”技术是最近很火的一个关键词，掌机上已经有好多利用AR的游戏了，PSV上的这款《悬崖跳水》就是其中一个不错的游戏。玩家通过摄像头识别购买美版PSV时附赠的AR卡（其实自己拿纸片临摹画一张也行），下载相应程序，系统会自动把摄像头拍摄的真实环境结合到游戏中构建出一个“真实”的3D关卡。虽说是一款免费游戏，但是本作的画面一点也不含糊，精细的3D建模、逼真的光效与摄像头拍到的场景融合得非常好，再加上喊叫、落水等逼真音效的点缀会让人有身临其境的感觉。游戏中的目标是要在有限时间内尽可能高质量的完成跳水花样，在选好跳水落点后玩家通过背部触摸可以控制力度，而力度的合适与否与完成质量直接挂钩，当屏幕下方的波动达到正中时是最佳时机，花样难度越高得分也相应越高，如果分数不够则无法进入下一关。虽说本作是一款很容易上手的休闲创意小品，但是后期需要完成的花样也是颇具难度，感兴趣的玩家不妨通过本作体验一下AR技术的魅力吧。


▲就好像真有这样一个场景摆在桌上似的。

推荐给
喜欢休闲游戏的玩家·跳水运动爱好者

PSP 屋顶狂奔

Canabalt

Beatshapers	ACT
美版	容量：112.5MB

本作是一款非常有意思的跑分类游戏，玩家需要在世界末日来临时逃出高楼耸立的市区，狂奔到安全地区。本作黑白配色的画面看起来非常个性，狂奔中会有低空飞过的飞机和被惊吓到的白鸽，虽说画面非常马赛克，却营造出了一个很急促的氛围，小C特别喜欢在通过大楼内部时飞奔把玻璃撞得稀巴烂的感觉。本作可以操作的只有主角的跳跃，简约的操作却不意味着简单，一路上主角会越跑越快，而玩家则要灵活撞击路上的椅子、箱子等障碍来达到减速效果，特别是从室外跳入大楼内部时速度太快会导致跳跃距离太长而撞到大楼墙上，所以想要玩好游戏除了要有极高的反应力外经验的积累也不容忽视。虽说本作模式单一，但是画面、音乐都做得很用心，超快的节奏让人玩起来血脉喷张，喜欢动作类游戏的玩家不妨一试。



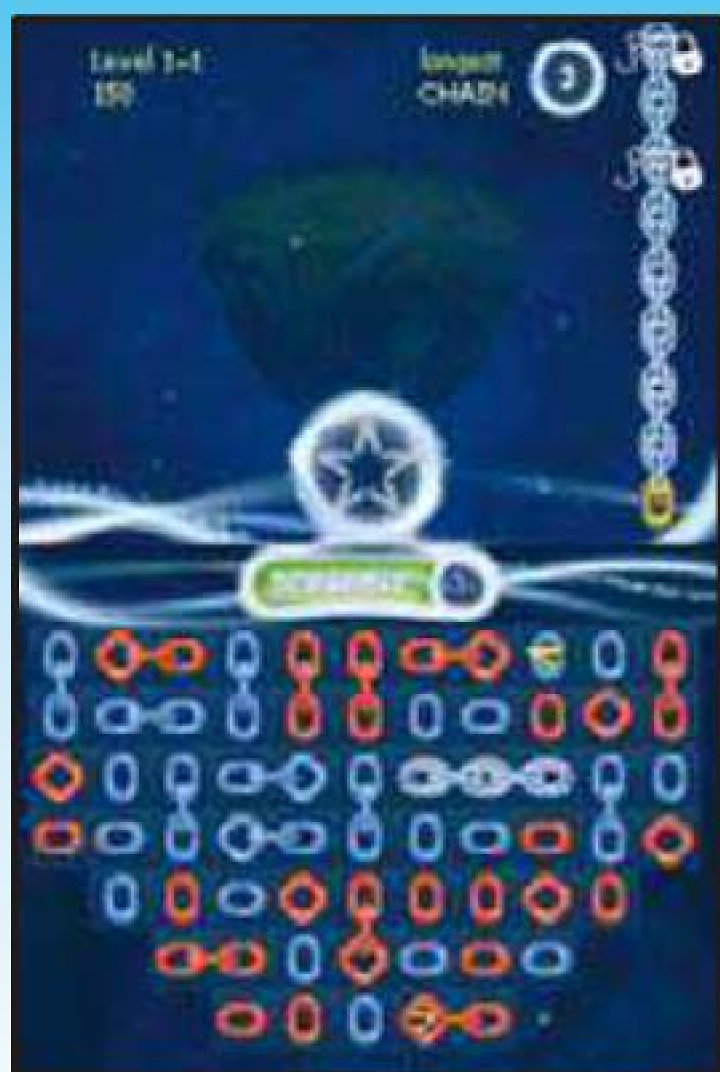
▲这栋楼似乎快垮掉了。

推荐给
动作游戏爱好者·对跑分游戏有爱的玩家

NDS 银河锁链

Chainz Galaxy

Mumbo jumbo	PUZ
欧版	编号:5998


▲这些没规则摆放的环看久了会让人眼晕。

本作是一款玩法很独特的消除类作品，游戏并没有采用普通的方块为主题，而是以连接锁链的概念进行消去。本作的画面还算细腻，深蓝色的背景刚好契合了游戏银河星空的主题，在故事模式里，下屏是一个大棋盘，在上面摆放着红蓝两色的椭圆和正方形铁环，玩家可以通过触摸屏来改变它们的摆放方向，只要相同颜色的连接相对即可扣在一起形成锁链并消去，由于相扣到消去中间会有几秒的时间，所以玩家可以在期间尽可能多地把铁环相连，如果能同时消去十个铁环则会获得的”MEGA CHAIN“奖励，上屏的过关进度条很快就会充满。此外，有时关卡中会出现附在铁环上的徽章，如果能消去则能收录到奖杯模式中。总的来说本作的概念比较新颖，超高的消除节奏让人觉得很爽快，而且故事模式通关后解锁的谜题 、战略模式也很值得喜欢挑战的玩家尝试。

推荐给
消除类游戏爱好者·喜欢休闲游戏的玩家

PSP 疯狂高尔夫

Golf Mania

Icon Games	SPG
欧版	容量：167.9 MB

说起高尔夫，大多数人脑子里都有一个休闲、高贵的印象，而本作恰恰在打破高尔夫固有的印象处做了一番大改造，把这项运动做得更加具有科幻风格。本作的界面以绿白配色为主，除了看起来很前卫外也会给人清新的感觉，游戏中高尔夫球场并不大，且都浮游在半空中，周围是壮丽的景色（感觉关卡风格跟《超级猴子球》很像）。在选定击球点后玩家可以通过上下键调整力度，虽说方向键和摇杆都能调整球路方向，不过由于灵敏度差异，用处也不一样，整体来说本作的难度比较大，太多的起伏地形对力度控制要求很高，有时不是球上不了坡就是用力过猛飞到了很远的地方，而且想打出高分玩家必须要学会估计球的反弹路线，尽量降低进洞杆数。此外，本作中的时间赛也很具有挑战性，游戏节奏比较紧，超高的难度让本作感觉更像一款解谜游戏了，喜欢高尔夫运动的玩家不妨尝试一下本作。


▲浮空高尔夫球场隐约有天空之城的感觉。

推荐给
高尔夫球爱好者·对操作很自信的玩家

NDS 莫嘉娜船长和金龟

Captain Morgane and the Golden Turtle

Reef Entertainment	AVG
欧版	编号：5978



▲本作中的人物在场景对比下看起来小得可怜。

本作是一款以海盗为主题的冒险游戏，讲述了小女孩莫嘉娜是如何从一个少不更事的小女孩成长为加勒比海上令人敬畏的女海盗船长的故事。由于本作是多平台游戏，虽说NDS版画面视觉效果与PS3、PC版本千差万别，但由于游戏采用了CG场景加3D人物的方式进行表现，所以在小小的屏幕上看还算精细。游戏的推进方式没太多的新意，就是不停地通过聊天、找道具推进剧情，而通过按键可以切换上下屏幕的内容，在其中可以查看任务和所拥有的物品。小C要吐槽的是女主角是个傲娇的大姐，走路慢得人看着都着急，还好剧情穿插了不少好玩的小游戏，不至于让节奏慢得过分，比如玩家要通过搬运木材修建峡谷上的桥梁或在规定时间根据锁口形状来寻找对应的钥匙，让枯燥的文字剧情变得更加形象。对海盗题材感兴趣的玩家不妨通过本作来了解一下莫嘉娜船长精彩的冒险故事吧。

推荐给
冒险类游戏爱好者·对海盗感兴趣的玩家

一品短消息

PSP短消息

●PSP平台早期推出的佳作《炸弹人 携带版》近日发布了文本汉化版，在该版本中除了一些菜单说明外大部分文本和图片均已汉化，喜爱“《炸弹人》系列”的玩家不要错过本作。

●于1999年推出的经典模拟经营游戏《小魔女帕妃 黑猫魔法店物语》近日被重新复刻到了PSP平台，游戏中玩家将继承母亲留下来的魔法店，与使魔黑猫一起经营魔法店并偿还债务，而每天下班后玩家还可以在闲暇时间与美少男们谈谈恋爱。

●Idea Factory公司的“《华鬼》系列”一直在文字类游戏爱好者中有着不错的口碑，而该系列的后传作品《华鬼 梦之延续》在近日推出。本作除了讲述前作结局后主人公们的甜蜜日常生活外，还收录3个支线小故事，原作的粉丝玩家值得一试。



▲《华鬼 梦之延续》，让美丽的梦延续下去。

●可爱的经营类游戏《疯狂农场》终于在近日推出了续作，游戏的情节将延续前作，主角莎拉在一个小岛上经营了自己新的农场，为了赢得了岛上居民对她农场的喜爱与认可而不断努力。

NDS/3DS短消息

●根据人气四格漫画《嘟嘟猫观察日记》改编的同名益智类游戏近日登陆到了3DS平台。游戏中玩家除了要负责把嘟嘟猫养得健健康康，还要指导它摆出各种高难度的POSE，拍下可爱的照片。

●以开发“《病房》系列”游戏闻名的Renegade Kid小组近日一改阴郁风格，推出了一款可爱的3DS动作游戏《星球挑战者3D》，在本作中玩家可以任意设计角色参与到激烈的战斗中，在横扫本星球后还能加入星际旅行和其他世界的敌人展开更残酷的拼杀。

●根据日本教育部英语教材制作的教辅游戏《新视野英语》在近日推出了最新NDS修订版，由于本作把枯燥的教学变成了游戏形式，玩家可以通过游泳、踢足球等直观的游戏方式学习语法和单词，想提升英语兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●由同名电影改编的小游戏合集《去讲故事吧》近日在NDS平台上推出。本作的画面是超萌的涂鸦风格，收录的众多趣小游戏非常适合用来提高低龄儿童的反应力和认知能力。



▲把它养成最萌的肥猫仔！

最近微博上有才的网友把日剧《自恋刑警》里的舞蹈片段剪辑成《最炫民族风》的MV，本来看原电视剧的时候就被长濑智也做作自恋的表演逗笑得不行，再配上这个“劲爆”的音乐真是很带感啊！不过这个神吐槽作品给我留下了后遗症，“留下来……留下来……”的歌词最近一直不停地在脑中回旋。

第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇



文 乌冬、阿鲁 美编 澄香

《第2次超级机器人大战Z》是《机战》诞生20周年的纪念作品，以两部曲的形式发售，距离第一作《破界篇》正好一年，第二部的《再世篇》也和玩家见面了，历时已久的时空大战终于要在此迎来终结。

PSP	第2次超级机器人大战Z 再世篇		
	第2次スーパーロボット大战Z 再世篇		
NBGI	S・RPG	日版	2012年4月5日
1人	7330日元	无对应周边	
相关攻略研究：－			

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/查看地形效果（无选定目标时）/跳过战斗动画（战斗中）
△	查看以前对话（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）
START	标记地图
L、R	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）

特殊操作

键位	作用
△+L/R	快速选定敌方机体/快速切换援护防御ON/OFF（战斗准备界面时）
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

SR点

SR点相当于以前作品中的熟练度，是考验玩家对游戏内容掌握程度的一项标准，主要影响游戏的难度，SR点多时系统判定难度为Hard，敌机的数量以及机体改造段数较多，击破敌人时获得的金钱为1.0倍；SR点少时统判定难度为Normal，敌机的数量以及机体改造段数较少，击破敌人时获得的金钱为1.2倍。SR点的获得条件根据每关而异，具体条件可参考攻略部分。

纹章

本作的新增要素，性质上和奖杯或成就有点类似，游戏过程中满足特定的条件后就能获得金钱以及和纹章名称相同的强化芯片作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，相关的芯片作用请参考资料部分。

名称	获得方法	奖励
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到20名以上	50000+芯片アイアンエンブレム
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到150以上	100000+芯片ブロンズエンブレム
シルバ−エンブレム	一名机师获得的PP达到1500以上	150000+芯片シルバ−エンブレム
ゴ−ルド エンブレム	获得资金累计达到2000万以上	200000+芯片ゴ−ルド エンブレム
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	250000+芯片プラチナエンブレム

围攻补正

当我方机体将敌机包围时，会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以"Pls"的字样显示当前的补正效果。



体积补正

各机体根据大小分为SS、S、M、L和2L、3L六种，当攻击比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，L体积的机体攻击M体积的机体时命中会比正常减少10%。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

副任务

14话后整备界面会开启副任务（サブオ–ダ–）选项，选择后可让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

トレ–ニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロ–ル	参加的机师的击坠数+2
シミュレ–ション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×500的资金

if路线进入条件

和《机战Z》一样，这次的《再世篇》也有if路线（50话开始的B路线），if路线最大的特征就是有着和原作剧情不一



样的展开。不过目前if路线的准确进入方法还不确定，但大致可以总结为以下几条：

・第17话“朱禁城の花嫁”中C.C.出击并与ア–ニャ战斗，让ゼロ击坠大龙胆。

・第18话“アッシュフォ–ド・ラプソディ”让スザク、ジノ和ア–ニャ分别击坠一定数量的敌人。（笔者每人的击坠数在6以上）

・第27话“ゼロVSゼロ”让ゼロ和カレン分别与五飞和ヒイロ战斗，并击坠五飞。

・进入分支前ゼロ、カレン和C.C.的击坠数达到一定数量。（建议三人都达到70以上）

・シャ–リ–不死，这一点在エリア11路线的第38话剧情中可以确认。

完成以上条件，在第49话结束后的对话里选择“ゼロを信じでみる”就可以进入if路线了。

资料

全精神效果一览

名称	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果优先
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果优先
ひらめき	自机/一次	100%回避敌人攻击，在ひらめき和对方必中都发动的情况下，ひらめき的效果优先
不屈	自机/一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	一回合内角色的命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机/一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	自机/一次	机体移动力+3
觉醒	自机/一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP

名称	对象/持续时间	效果
信赖	我方一机	指定单位HP回复2500
友情	我方一机	指定单位HP完全回复
补给	我方一机	指定单位弹药和EN完全回复
气合	自机	角色气力+10
气迫	自机	角色气力+30
激励	自机周围	邻接的我方气力+5
てかげん	自机/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效。
狙击	自机	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机/一次	无视因机体体积大小带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦查	敌方一机	查看指定敌方单位的具体情报资料
脱力	敌方一机	指定目标的气力-10
幸运	自机/一次	下次战斗获得的资金变为2倍
祝福	我方一机	指定我方一机获得“幸运”效果
努力	自机/一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	我方一机	指定单位获得“努力”效果
爱	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
再动	我方一机	指定目标获得“觉醒”效果
突击	自机/一回合	除地图武器以外的武器可移动后使用
分析	敌方一机/一回合	指定敌机受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍
かく乱	敌全体/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
期待	我方一机	指定单位SP回复50

机师技能一览

先天技能

名称	效果
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍，使用精神幸运时不发动
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9+每回合SP回复10
ゲ-マ-	气力130以上时技量+10
ゲ-ムチャンプ	气力130以上时技量+30
オ-バ-センス	命中率、回避率、フォトンマット的效果和特定武器的攻击力上升，效果随技能等级提升
ネゴシエイタ-	战斗后对手的气力-3，修理费清算时技能持有者在场可免费
ニュ-タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
ニュ-タイプ（X）	命中率、回避率上升，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，最终命中率、回避率、会心率+20%
イノベイタ-	气力140以上发动，命中、回避、技量+20，每回合SP回复10
融合	气力130以上追加特殊指令“融合”，使用后发挥超兵的真正实力
ギアスの咒缚	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，获得底力LV9的效果
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
野性化	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリ-マン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
异能生存体	HP在10%以下时命中、回避+30，格斗、射击、防御、技量+20
天才	命中率、回避率、会心率+20%

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升	20+10×等级
援护攻击	为邻接同伴进行援护攻击，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	200

名称	效果	所需PP
援护防御	为邻接同伴进行援护防御，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	60+10×等级
SP回复	每回合SP回复10	320
SPゲット	击破敌机时SP回复10，击破复数敌机时效果也一样	250
カウンタ-	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定	20+10×等级
斗争心	出击时气力+10	100
战意高扬	出击后从第二回合开始每回合气力+3	100
气力+ボ-ナス	在原来的气力增减基础上气力+1	200
Eセ-ブ	武器的消费EN变为80%	180
Bセ-ブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	180
连携攻击	进行援护攻击时必定会心	200
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	150
气力限界突破	气力上限变为170	150
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少	200
ガ-ド	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	150
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效，气力100以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	100
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，使用范围加一格	150
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	180
パ-ツ供给	可以对1～2格内单位使用消费系强化芯片	120
连续行动	气力120以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）	330
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	220
ヒット&アウェイ	可攻击后再移动	200

机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィ-ルド	受到光线类武器攻击时伤害减少1000，发动时消费10点EN
Iフィ-ルド△	气力110以上发动，受到光线类武器攻击时伤害减少1500，发动时消费10点EN
フォトンマット	受到伤害减少1000+オ-バ-センス等级×100，气力110以上发动，发动时消费5点EN
GNフィ-ルド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
GNビットシ-ルド	气力110以上发动，2500以下伤害无效化，发动时消费20点EN
アクティブクロ-ク	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
ピンポイントバリア	受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
バイオセンサ-	气力130以上且ニュ-タイプ到达LV5时发动，机体能力强化，追加能力サイコフィ-ルド
サイコフィ-ルド	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
サイコ・フレ-ム	气力130以上且ニュ-タイプ到达LV5时发动，机体能力强化
辐射障壁	受到伤害减少1500，气力110以上发动，发动时消费10点EN
绝对守护领域	4000以下伤害无效化，气力110以上发动，发动时消费30点EN
VPS装甲	受到光线类武器以外的攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN
修理装置	为邻接我方单位和自机回复HP
补给装置	为邻接我方单位回复EN，被补给单位气力-10
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方的攻击无效
盾装备	防御时伤害减少为60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
六神合体	气力130以上时可使用指令“六神合体”合体为ゴッドマ-ズ
真・ゲッタ-ビジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパ-ジャマ-	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
亚空间突入	气力130以上时发动，移动时无视地形的影响，25%的几率完全回避敌人攻击
トリニティチャ-ジ	一关一次可使用指令“トリニティC”完全回复EN
ジャミング机能	周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%
オ-バ-スキル	气力130以上时发动，效果根据机体而异
螺旋力发动	气力130以上时“HP回复(小)’发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
KLF	没有空中的每回合自然EN消费
对精神攻击	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化
サテライトシステム	サテライトキャノン系武器填充相关，回合倒数完后可使用サテライトキャノン系武器

名称	效果
Vコンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化，气力100以下时精神脱力无效，不会因“连续目标补正”导致自身回避率下降、不会因“围攻补正”而导致受到伤害上升
ゼロシステム	气力130以上发动，机师能力随气力上升而强化
トランザム	用トランザム指令强化机体能力，2回合后解除，并且同关卡不能再次使用
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化芯片一览

名称	效果
バ–ニアユニット	移动力+1
ハイパ–ニアユニット	移动力+2
补助ISC	移动力+1 运动性+10
マッスルシリンダ–	运动性+10
ヂヂリウムチップ	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサ–	照准值+20
スナイパ–キット	会心补正+20
高性能レ–ダ–	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
Eカ–ボンア–マ–	HP+500，装甲+100
ガンダニュウムア–マ–	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
ユグドラシルドライブ	最大EN+150
电力受信アンテナ	我方行动时EN回复最大值的10%
オ–トリペアマシン	我方行动时HP回复最大值的10%
バリアフィ–ルド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
ハイパ–ジャマ–	为机体附加ハイパ–ジャマ–能力
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
DMユニット	运动性+10、照准值+10
DMア–マ–	装甲+100 我方行动时HP回复最大值的10%
DMレ–ダ–	会心补正+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
DMアダプタ–	移动力+1，机体、武器的全地形适应变为A
DMアダプタ–S	移动力+2，机体、武器的全地形适应变为S
Dエクストラクタ–	气力130以上攻击+200、装甲+150
Dエクストラクタ–+	气力130以上攻击+300、装甲+200
フライトモジュ–ル	机体、武器的空中地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスタ–モジュ–ル	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュ–ル	机体、武器的陆地地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリュ–モジュ–ル	机体、武器的海里地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在海里移动
A–アダプタ–	机体、武器的全地形适应变为A
S–アダプタ–	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
カ–ドリッジ	自机但要全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
リペアキット	自机HP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
ス–パ–リペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，一关只能使用一次（使用后不消失）
ブタモグラのステ–キ	主机师的SP回复40，一关只能使用一次（使用后不消失）
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
インサラウムの秘宝	使用后获得精神指令“爱”的效果，一关只能使用一次（使用后不消失）
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクタ–	出击时气力+10

名称	效果
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバ–のディスク	出击后从第二回合开始每回合气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	主机师获得PP变为2倍，效果不和其他同类型芯片叠加
アイアンエンブレム	获得经验值2倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	主机师的SP每回合回复20，可以和SP回复重复
シルバ–エンブレム	主机师获得PP变为3倍，效果不和其他同类型芯片叠加
ゴ–ルド エンブレム	战斗获得的资金变为2倍，可以和幸运重复
プラチナエンブレム	行动次数+1

合体攻击

2机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2
Wわんぱくアタック	トライダ–G7	ザンボット3
ミ–ティア・ソ–ド	ストライクフリ–ダムガンダム	エタ–ナル
ミ–ティア・ソ–ド	∞ジャスティスガンダム	エタ–ナル
ミ–ティア・フルバ–スト	ストライクフリ–ダムガンダム	エタ–ナル
ミ–ティア・フルバ–スト	∞ジャスティスガンダム	エタ–ナル
コンビネ–ションアサルト	ストライクフリ–ダムガンダム	∞ジャスティスガンダム
断空双牙剑	ファイナルダンク–ガ	ダンク–ガ ノヴァマックスゴッド
アブソリュ–ト ノヴァビ–スト	ダンク–ガ ノヴァマックスゴッド	ドラゴンズハイヴ
DYNAMITE EXPLOSION	VF–22S Sボ–ゲルIIF(VF–22S Sボ–ゲルIIB)	VF–19改Fバルキリ–F(VF–19改Fバルキリ–B)
ファイナルゲッタ–トマホ–ク	真ゲッタ–ドラゴン	真ゲッタ–1
真シャインスパ–ク	真ゲッタ–ドラゴン	真ゲッタ–1
超重炎皇斩	ソルグラヴィオン	ゴッドΣグラヴィオン
グラパ–ル・フォ–メ–ション	グラパ–ル（ギミ–）	グラパ–ル（ダリ–）

3机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2	参与机体3
3・3・7拍子	トライダ–G7	ザンボット3	ダイタ–ン3
无敌コンビネ–ション	トライダ–G7	ザンボット3	ダイタ–ン3

全关卡攻略

关卡流程图

序章A	ブラックリベリオン			
序章B	ガンダム歼灭指令			
序章C	世界最后の日			
第1话	ファイティング・ガ–ル			
第2话	逃亡者			
第3话	太阳の使者・铁人28号			
分支	A–1	A–2	B–1	B–2
第4话	竹尾ゼネラルカンパニ–奋战记	セカンド・カミング	迷える战士达	アッセンブルEX–10
第5话	广报2课の忧郁	トゥウインクル・スタ–	OZとアロウズ	涡中

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第6话	登场！ドイツの鬼伯爵！	忍び寄る胁威	彷徨う天使达	介入
第7话	对决！悲しみの青きドナウ！	次元歪曲宙域	反逆の翼	暗转
合流	A		B	
第8话	岚の予兆		ツインドライヴ	
第9话	ぼくらはみんな生きている		魔神が目觉める日	
第10话	平稳との别离		もう一人のロックオン	
第11话	扉の向こうから		アレルヤ夺还作战	
第12话	恶意と嘘を越えて		百万のキセキ	
第13话	时空震动、再び		战云の扉	
第14话	动き出す世界		与えられた力	
第15话	マン・アズ・ビフォ–			
第16话	次元の心央			
第17话	朱禁城の花嫁			
第18话	アッシュフォ–ド・ラプソディ			
第19话	それぞれの战场			
第20话	白と黑と			
分支	A		B	
第21话	时の流れに		传说の歌声	
第22话	出击！！新たなる战士たち！		ランカ・アタック	
第23话	あなたは何もわかっていない		悲しみのカトル	
第24话	あなたはもう必要ないのです		ゼロと呼ばれたG	
第25话	终わらない约束			
第26话	冥府への转落			
第27话	ゼロVSゼロ			
第28话	暗黑よりの使者			
第29话	战士达の叫び			
第30话	一点突破			
第31话	ジ・アンブレイカブル			
分支	A		B	
第32话	夺われた铁人		メメントモリ攻略战	
第33话	ブラック・アヴェンジャ–		散りゆく光の中で	
第34话	亡者再临		白き牙	
第35话	昨日への决别		明日へのあがき	
第36话	加速する世界			
第37话	银河をステ–ジに			
分支	A		B	
第38话	告げられる觉望		过去からの刺客	
第39话	禁断の继承者			
第40话	歌え、谁かのために			
分支	A		B	
第41话	遗恨！くろがね屋の一番长い日！		トライアングラ–	
第42话	父ちゃんから受け继いだもの		异能者	
第43话	暗を断つ牙		修罗	
第44话	降临！！终末を呼ぶ邪神！			
第45话	次元力			
第46话	失われし圣王国			
第47话	死线！总攻击Dr.ヘル！			
第48话	ゴッドブレス・ユニバ–ス			
第49话	ゼロとルル–シュ			
分支	A		B	
第50话	皇帝失格		超合集国决议第壹号	
第51话	シュナイゼルの假面		战乱の王ピ–スクラフト	
第52话	混迷の战场		决死のエンドゲ–ム	
第53话	堕ちてくる月		最後の胜利者	
第54话	绝望の世界		决战！！果てなき进化へ！	
第55话	アナタノオト		复活の暗黑神	
第56话	BEYOND		奈落への螺旋	
第57话	ゼロ・レクイエム		ネクスト・フロンティア	
第58话	闪光！！进化の果て！		革新	
第59话	最后の圣王		大逆のインサラウム	
最终话	再世の未来		再世する次元	

关卡要点

序章 ブラックリベリオン

胜利条件
1.击坠グロ−スタ−（コ−ネリア）
败北条件
1.ゼロ或カレン被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

序章基本没有难点，开始我方全员就气力+30，让卡莲（カレン）和藤堂加了精神以及Zero的战术指挥后直接冲上去反击。这关就算没有达成胜利条件，只要到第四回合也会自动过关，所以要经验和金钱的话就得抓紧了。



序章 ガンダム歼灭指令

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关分为两个部分，第一部分为《高达00》的剧情。和第一个序章一样我方单位气力一开始就得到了提升，利用陨石带的地形效果加上精神积极反击就可以了，注意敌人里的皮里斯（ピ−リス）和柯拉萨温（コ−ラサワ−）被击坠的话会分别导致阿雷路亚（アレルヤ）和提耶利亚（ティエリア）撤退，为了保留战力，最好将他们留到最后再击破，但最迟不能超过第三回合，因为当到第四回合时会发生剧情自动过关。

第二部分为《高达W》的剧情，同样也是直接加了精神冲上去反击就可以了，分别让迪奥（デュオ）负责东侧、多洛华（トロワ）负责北侧、五飞负责西侧、卡多鲁（カトル）和希罗（ヒイロ）负责南侧，这样可争取在第四回合自动过关前全灭敌人。

序章 世界最后の日

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠真ドラゴン（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.龙马、隼人、武藏任一被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

初期敌人并不强，但要注意节省EN，因为当击破6机后真ドラゴン会作为敌增援出现，这时胜利条件也改为击破真ドラゴン。真ドラゴン的目标为龙马，而且有降气力的武器，交战前最好先用ひらめき，以免龙马被击坠导致GAME OVER。

第1话 ファイティング・ガール

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エスタ−被击坠
2.我方任一单位被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
ブラスタEs的HP为最大值状态全灭次元兽ダモン
可获得强化芯片
リペアキット（过关后）
プロペラントタンク（过关后）

关卡要点

初期只有艾丝塔（エスタ−）一人，不过敌人也不强，加了集中后利用森林的地形效果迎战会比较容易达成SR点获得条件，不过就算是受了伤，利用机体的修理装置将HP补满后全灭初期敌人也是可获得SR点的。全灭初期敌人后追加敌增援，下回合则是我方增援的迪奥和卡多鲁登场，迪奥的ガンダムデスサイズ有ジャミング机能，可使周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%，可以活用一下，以加快歼敌效率。

第2话 逃亡者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件
击坠空母型ジェノサイドロン（HP在6000以下撤退）

可获得强化芯片

无

关卡要点

击坠GN-XⅢ会导致其余的初期敌人撤退，最好留到最后再击破。初期敌人被全灭或撤退后追加敌增援以及我方增援艾丝塔，下回合则再追加我方增援的卡莲和C.C.，卡莲的机体很强，可以马上成为战斗力，而C.C.由于驾驶回了以前的机体，没什么必要的话还是让她待在后方吧。SR点的目标会在HP低于6000以下时撤退，当把它的HP削减到差不多到撤退的程度时，再用ガンダムデスサイズ或红莲贰式的大招结合ブラスタEs的最强武器援护击破。

第3话 太阳の使者 铁人28号

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.正太郎被击坠

2.我方任一单位被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件

5回合以内敌全灭，ブランチロボ1号（ブランチ）会在HP低于5000以下时撤退

可获得强化芯片

无

关卡要点



虽然开始只有铁人28号一架机，不过只要到第二回合我方第一批增援就会赶到，接着再击坠两架敌机还有第二批增援，注意增援里的布雷拉（ブレラ）是临时参战，不用给他击坠数。SR点数要求的回合非常充裕，基本按正常攻略也能获得，惟一的难点在于最后的BOSS，因为会在HP低于5000时撤退，要用大招加援护击破。

过关后有分支选项，剧情对话时选“カレン达を見送る”进入A路线，选“カレン达と一绪に行く”进入B路线。A路线开始选“地球でクラッシャ-队に参加する”进入A-1分支，选“宇宙でS.M.Sに参加する”进入A-2分支；B路线开始选“ガンダムと中东へ行く”进入B-1分支，选“黑の骑士团とクメンへ行く”进入B-2分支。

第4话A-1 竹尾ゼネラルカンパニ-奋战记

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方全灭

SR点获得条件

5回合内敌全灭，并且ワツ太、胜平、正太郎、柿小路、エスタ-每人的击坠数在2机以上

可获得强化芯片

スクリユ-モジユ-ル【ブランチロボ1号（ブランチ）】

郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

以我方初期配置来说，SR点数的条件除了柿小路外基本都没什么问题，所以残血的敌机要优先让柿小路来击破。我方援军要在击破4架敌机后才会出现，一开始应尽量削减敌机数量争取第二回合就达成出现条件，这样能帮初期部队减轻不小压力。

第4话A-2 セカンド・カミング

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方任一单位被击坠

2.我方战舰被击坠（敌全灭后）

SR点获得条件

3回合内全灭初期敌人，并且アルト、ルカ、エスタ-每人的击坠数在2机以上

可获得强化芯片

无

关卡要点

初期我方三架机体的运动性都不赖，战前稍微改造一下运动性，战斗时加上集中就可以各自为战了。全灭初期敌人后，敌人增援部队在地图下方出现，同时我方援军在地图中央偏左的位置登场，其中ソ-ラ-アクエリオン的无限拳有14格的射程，可以无伤秒杀远处的バジュラ（小型），非常好用。其他机体在主舰的指挥范围内作战会比较安全，在原地等敌人自己冲过来即可。



第4话B-1 迷える战士达

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アヘッド或令其撤退（全灭首批敌人后）
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.ヒイロ或トロワ被击坠（第二回合）
3.ヒイロ、トロワ或刹那被击坠（全灭首批敌人后）
SR点获得条件
击坠アヘッド，アヘッド会在HP低于6000以下时撤退
可获得强化芯片
无

关卡要点

刚开始希罗乘坐的机体能力不高，而敌人一开始就会全体向我方靠近，建议一开始往上走，第二回合我方增援就会在地图左上出现，合流后再一起攻过去就没什么难度了。全灭敌人后刹那作为增援出现，与此同时敌方增援部队在地图正上方出现，由于剧情过后多洛华和刹那会身处地图左下方，建议将部队全体移动到水池附近再全灭初期敌人，否则希罗会有被击坠的危险。想获得SR点就靠援护攻击来击坠アヘッド即可。

第4话B-2 アッセンブルEX-10

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
4回合我方行动以内敌全灭，且所有出战机体的击坠数在2机以上
可获得强化芯片
无

关卡要点

这一关的难点在于SR点的获得，我方的ダイビングビ-トル只有两种武器，并且移动后可用于攻击的武器还不对空，因此一开始就要分配好机体的走向。这里建议ブラスタEs带一架ダイビングビ-トル往上走，无赖带一架ダイビングビ-トル进入下方的树林，其余机体往地图中央前进。ブラスタEs和无赖都有援护攻击可以利用，地图中央的部队由基利可（キリコ）带队，加上集中走进森林靠反击削减敌人的HP，其他人靠捡漏达成击坠数就轻而易举了。



第5话A-1 广报2课の忧郁

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.赤木被击坠
SR点获得条件
同时击坠次元兽ブルダモン（特种）
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始是ダイ・ガ-ド和ピラミッド的单挑，不过以ダイ・ガ-ド的能力是无法击坠ピラミッド的，并且第二回合还有作为敌增援的次元兽出现，所以最好先往南移动，和第三回合出现的我方援军汇合。由于ピラミッド有HP回复（中），我方增援出现后也不用急着对付它，可以先打次元兽提升气力，等主力机体可以用大招后再一口气击破。SR条件由于要同时击破两架次元兽，只能借助ガンダムDX的地图炮来达成，前期记得给卡洛多（ガロ-ド）提升气力。

第5话A-2 トゥインクル・スター

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭敌人
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关一开始只有刹那一人，建议往左下方向移动，第二回合我方增援部队在地图左侧登场，想要获得SR点数就第一时间全军往右下方向移动，队伍成员最好保持在奥兹马（オズマ）的指挥范围内，我方回合时尽量找HP剩余较多敌人来打，残血敌人靠反击来解决，可以比较轻松地获得SR点。另外本关没有增援，比较简单。

第5话B-1 OZとアロウズ

胜利条件
1.5回合内五飞到达指定地点
败北条件
1.五飞被击坠
2.进入第六回合
SR点获得条件
满足胜利条件的情况下全灭敌人

可获得强化芯片

无

关卡要点

解决前期的杂兵问题不大，虽然左侧只有五飞一人，不过他一开始气力就是130，进入森林地形后一人清理左边的杂兵机不在话下。右侧则可以让迪奥加上集中后冲到敌群去，战前建议将ガンダムデスサイズ的EN改造满，可以增加续航能力。最后的问题就是SR点的获得了，一定要在第四回合结束时将ブラスタEs和ガンダムヘビ－ア－ムズ移动到百式和ト－ルギス附近，并且尽可能削减这两台机的HP，第五回合就要靠ブラスタEs和ガンダムヘビ－ア－ムズ的援护攻击来击破敌人获取熟练度。

第5话B-2 涡中

胜利条件

1.敌全灭

2.击坠スナッピングタ－トル或令其撤退（初期敌人全灭或撤退后）

败北条件

1.我方任一单位被击坠

2.キリコ或ポタリア被击坠（初期敌人全灭或撤退后）

SR点获得条件

击坠スナッピングタ－トル，スナッピングタ－トル会在HP低于5000以下时撤退

可获得强化芯片

无

关卡要点

一开始的次元兽基本上是送经验和钱的，卡莲和基利可两人可轻松解决，红莲的EN不够了可以让无赖进行补给。全灭敌人或第四回合开始后，敌人增援部队登场，没有清理完的次元兽也会撤退，对付这批敌人只需要全员躲在树林里一边回复一边等它们自动送上门即可，留下必中精神对付スナッピングタ－トル即可轻松拿到SR点。

第6话A-1 登场！ドイツの鬼伯爵！

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方全灭

2.刹那被击坠（全灭初期敌人后）

SR点获得条件

3回合我方行动以内敌全灭

可获得强化芯片

无



关卡要点

初期敌人并不强，要拿SR点只需全力进攻就可以了，并且这关一开始甲儿就会加入，为我方战斗力带来了大幅度的提升。全灭初期敌人后的敌增援会于地图上方登场，同时出现的还有作为我方增援的刹那，不过刹那机体能力被削弱了不少，并且他被击坠就会GAME OVER，要赶快让他和我方大部队合流。

第6话A-2 忍び寄る胁威

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

击坠グルダ－，グルダ－会在HP低于8000以下时撤退

可获得强化芯片

无

关卡要点

初期的次元兽依旧靠躲在指挥范围里的龟缩战术来解决。第四回合或全灭次元兽后，敌方部队在地图下方出现，我方增援ガイヤ－和コスモクラッシャ－在地图右侧出现，由于没有时间限制，依旧可以等敌人自己冲上来，利用援护攻击就能轻松击坠グルダ－拿到SR点。

第6话B-1 彷徨う天使达

胜利条件

1.击坠アヘッド

2.3架ディエレン到达指定地点

败北条件

1.我方全灭

2.任一ティエレン被击坠

SR点获得条件

在3架ディエレン到达指定地点前击坠所有的GN－XⅢ后再击坠アヘッド

可获得强化芯片

Eカボ－ンア－マ－（アヘッド）

关卡要点

比较有挑战性的一关，我们只有5个回合



的时间来达成SR点获得条件。大众脸敌人的首要攻击目标是**ディエレン**，虽然NPC会选择防御不用担心他们的安危，但是我们却少了靠反击来削减敌人HP的优势，因此开场后就要尽量往地图中央靠近，引诱无法攻击到**ディエレン**的敌人攻击自己从而反击。第二回合**セラヴィ–ガンダム**作为我方增援登场，自然也要第一时间靠近敌群，增加反击的机会。第三回合地图下方出现次元兽，在达成SR点获得条件前可以无视它们。最后要对付的**アヘッド**HP较多，依旧通过援护攻击迅速处理掉。

第6话B–2



介入

胜利条件

1.击坠**スナッピングタ–トル**
2.敌全灭（击坠**スナッピングタ–トル**后）
3.击坠**ダイビングビ–トル**（第二次全灭敌人后）

败北条件

1.**キリコ**、**カン・ユ–**或**カレン**任意一人被击坠
2.**カレン**被击坠（击坠**スナッピングタ–トル**后）
3.刹那被击坠（我方增援后）
4.**キリコ**被击坠（第二次全灭敌人后）

SR点获得条件

4回合内全灭其他敌机后再击坠**スナッピングタ–トル**

可获得强化芯片

ランドモジュ–ル（**スナッピングタ–トル**）

关卡要点

首批敌人除**スナッピングタ–トル**外实力都不强，并且一开始就会主动向我方靠近，4回合内达成SR点获得条件不是难事。击坠**スナッピングタ–トル**后，敌人大量增援在地图上方出现，基利可和康尤（**カン・ユ–**）脱离队伍。第二回合刹那作为我方增援在地图上方出现，虽然敌人都是杂兵级别，但光靠刹那那台残破的机体肯定会出意外，敌方回合时建议选择防御或回避，大部队要赶紧和刹那合流，接下来就是赚钱赚经验的时间了。干掉所有敌人后画面转到另一侧，基利可要只身面对康尤，使用直感后靠反击即可轻松获胜。

第7话A–1

对决！悲しみの青きドナウ！

胜利条件

1.敌全灭
2.击坠**ドナウα1**（敌全灭后）

败北条件

1.甲儿或**ドナウα1**被击坠
2.甲儿被击坠（敌全灭后）

SR点获得条件

不让**ドナウα1**击坠一架机体的情况下全灭敌人

可获得强化芯片

脊髓反射コネクタ（**ドナウα1**）

关卡要点

ドナウα1只会攻击**リバ–F9**，不过有些杂兵会优先攻击**ドナウα1**，所以要获得SR点的话就不能留残血的杂兵在它周围，以免被它反击击破。全灭初期敌人后是甲儿和**ドナウα1**的单挑，加了铁壁或不屈后就用大招轰吧。

第7话A–2

次元歪曲宙域

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

同时击坠次元兽**ブルダモン**（特种）

可获得强化芯片

スラスタ–モジュ–ル（**グルダ–**）
Fボンバ–のディスク（过关后）

关卡要点

第一批敌人数量不多，不过第二回合就会有一批**バジュラ**作为第三方部队出现在地图的上方和下方出现，**バルディオス**则作为我方增援登场，出现在地图左下，建议一开始我方全军往下移动，一来避免被两拨敌人包围；二来可以迅速与**バルディオス**合流。增援出现后再击坠3架敌机，两只次元兽**ブルダモン**（特种）在地图下方出现，本关的SR点条件是同时击坠这两个家伙，有两种方法：第一种是将主舰气力增加到140以上使用地图武器，这需要让主舰跑到最前线去攻击或反击敌人，危险系数较大，并且两拨敌人本身会互相攻击，主舰不一定捞得到好处；第二种方法是利用援护攻击一次性搞定这两个家伙，两只次元兽都有援护防御，先将它们的HP都削减到1000左右，然后使用援护攻击，这样就可以同时干掉它们了。



第7话B-1
反逆の翼

胜利条件
1.击坠ゼクス
败北条件
1.我方全灭
2.ヒイロ被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠ゼクス
可获得强化芯片
ハイパ–ジャマ–（百式）

关卡要点

除了百式和ト–ルギス，其他杂兵机的能力都很弱。击坠6架敌机或第三回合我方行动时，希罗、卡缪、真等我方援军在地图中央和上方出现，第一时间清理掉地图中央的杂兵机后集中火力对付百式，地图上方的ウイングガンダム变形后迅速和中央的大部队合流，将ト–ルギス引下来，这时我们有一个回合的时间来慢慢料理ト–ルギス。

第7话B-2
暗转

胜利条件
1.敌全灭
2.将ストライクドッグ的HP削减至6000以下
败北条件
1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件
击坠ランスロット・コンクエスタ–，ランスロット・コンクエスタ–会在HP低于6000以下时撤退
可获得强化芯片
バ–ニアユニット（ストライクドッグ）
クエント制センサ–（过关后）

关卡要点

一开始的两架机体回避能力很优秀，不用担心它们的安危。第二回合我方增援在地图左侧出现，建议马上往地图下方移动，击坠初期敌人10架机体或第三回合开始后敌方大量增援在地图左上、右上和正上方出现，不过两批敌人会自相残杀，我们只需要等朱雀（スザク）自己下来送SR点即可，当然能力足够的话可以把ストライクドッグ也给收拾掉，可以获得强化芯片。

第8话A
岚の予兆

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.甲儿被击坠
3.敌人入侵光子力研究所
SR点获得条件
敌人进入防卫线前过关
可获得强化芯片
バ–ニアユニット（バ–ドンB7）
A–アダプタ–（飞行要塞グ–ル）

关卡要点

获得SR点的关键在于要让部队守住防卫线外围，特别是防卫线左上角的防守空白区，要赶快派移动力高的机体前往填补。当击破8架敌机时会发生剧情，敌人追加一架增援，同时マジンガ–Z会移动到地图上方重新获得飞行能力，如果マジンガ–Z有改造过的话就让它留在原地就可以了，能帮忙吸引一些火力。

第8话B
ツインドライヴ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠
2.我方全灭（我方增援出现后）
SR点获得条件
在カタロン的机体没有一台被击坠的情况下达成胜利条件
可获得强化芯片
无

关卡要点

开场后可以让刹那加上集中往杂兵堆里冲，可在我方增援出现前干掉敌方2架机体。第三回合我方大部队在地图下方出现，同时刹那离开战场。由于友方的机体会不顾一切往前冲并且我方无法为其进行回复，因此想要获得这一关的SR点必须一开始就全军以最快速度冲到前线灭敌，并且途中要故意留一些残血的机体给友军来攻击，否则被敌方反击命中可是很容易挂掉的。几架高达可在战前改造一下运动性，加上集中后基本可以保证不受伤，除了朱雀比较难缠外，其他敌人都可以轻松解决。第五回合刹那驾驶新机体再度登场，为我方提升了不少战斗力，打朱雀打杂兵都很有效率。

第9话A
ぼくらはみんな生きている

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内击坠16机以上后再击坠ウィ–ル
可获得强化芯片
サイキックリアクタ–（ダイダロス）

关卡要点

杂兵不算太强，3回合内击坠16机以上还是够时间的，ウィ－ル会在第三回合主动出击，所以第二回合的时候可以在它射程外摆好阵势等它自己送上门。击坠ウィ－ル后敌我都有增援，由于双方的增援离得很近，最好先让增援和大部队合流后再联手攻回去。

第9话B 魔神が目覚める日

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
在ゼロ至少击坠一台敌机且没有受到过伤害的前提下全灭敌人
可获得强化芯片
无

关卡要点

首批敌人数量较多，原地摆好阵型等他们自己冲过来是比较安全的战术。击坠初期6架敌机后，卡莲和Zero在地图右侧登场，同时敌方7架サザ－ランド在地图中央登场，之后大部分サザ－ランド都会将攻击目标转向卡莲和Zero。想获得本关的SR点数建议战前稍微改造一下红莲的武器和EN，本关卡莲登场就有150的气力，只要武器威力足够，一招秒杀一台杂兵机问题不大，只要留下一台残血的给Zero来收拾就行了。

第10话A 平稳との别离

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰、葵或ブレラ被击坠（击坠10架敌机后）
3.我方战舰或ブレラ被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件
3回合我方行动以内击坠10机
可获得强化芯片
ビ－ムコ－ト【ブランチロボ1号（ブランチ）】



关卡要点

我方初期的两架机体运动性不低，只要加了集中后就可以一人负责一边，直接冲进敌阵反击了，不过要注意布雷拉依然只是临时加入，把敌人打成残血后，击破可以留给第二回合作为我方援军登场的葵。当击坠10架机体后我方大部队登场，接下来的战斗就毫无难度了，虽然全灭初期敌人后在地图左侧会有新的敌增援出现，不过对于提升了气力的我方来说也只是小菜一碟。

第10话B もう一人のロックオン

胜利条件
1.击坠百式和ト－ルギス
2.敌全灭（击坠百式和ト－ルギス后）
败北条件
1.我方全灭
2.マルグリット被击坠（マルグリット出现后）
SR点获得条件
クワトロ和ゼクス击坠数在三台以下且不被击坠的前提下全灭敌人
可获得强化芯片
バ－ニアユニット（ト－ルギス）
ビ－ムコ－ト（百式）

关卡要点

开场后所有敌人都会主动攻过来，不过除了百式和ト－ルギス外，其他杂兵机都是来送经验的。击坠百式或ト－ルギス后大量次元兽登场，之前的敌人除百式和ト－ルギス外都会被肃清，建议干掉所有杂兵后再让次元兽登场。然后百式和ト－ルギス会变为我方阵营不能操控的NPC机体，不过这两台机体能力够强不用担心会被击坠，想要获得本关的SR点数只需要积极进攻即可，优先解决HP较低的？？？机体和残血敌机，这样百式和ト－ルギス就没什么机会可以击坠敌机了。一个回合之后パ－ルネイル作为我方援军登场，依旧不能控制，不过以这台机体的能力撑上2、3个回合不是问题，我们只需要按部就班地消灭敌人就是。

第11话A 扉の向こうから

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.我方战舰或マルグリット被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件
2回合以内全灭？？？

可获得强化芯片

无

关卡要点

由于SR点数获得条件只有两个回合，出击时得把移动力高的机体放在队伍前头，开场后立即用加速冲入敌阵，靠反击来歼敌。全灭初期敌人后有一次敌增援，同时登场的还有我方增援玛格丽特（マルグリット），不过这关她不受控制，并且被击坠还会导致GAME OVER，应尽量先消灭她周围实力较强的机体，把弱的机体留给她，这样可减少她所受到的伤害。



第11话B アレルヤ夺还作战

胜利条件

1.第三回合我方行动以内，刹那、キリコ和カレン到达指定地点

2.迎来第四回合（三人到达指定地点后）

3.迎来第六回合（迎来第四回合后）

4.敌全灭（迎来第四回合后）

败北条件

1.我方战舰被击坠

2.刹那、キリコ、カレン任一被击坠

3.未满足胜利条件

4.我方战舰被击坠（三人到达指定地点后）

SR点获得条件

击坠20架以上敌机后达成胜利条件

可获得强化芯片

マッスルシリンダ–【アヘッド（スマルトロン）】

A–アダプタ–（ギアナ级陆上母舰）

チヂリウムチップ（ストライクドッグ）

关卡要点

我方需要达到目的地的三人的机体都有很强的实力，只要稍微改造一下运动性，刹那和基利可加上集中就可以直接往前冲，卡莲的回避性能本身就非常优秀，加上不屈后也可以往目的地方向强攻。不过想要获得SR点数需要全体积极进攻，特别是ティエレン长距离射击型，由于射程长，不容易靠反击来对付，要第一时间主动解决掉，希罗的攻击后移动、长射程武器和加速可以利用起来，靠近目的地的两台ティエレン长距离射击型可以留给需要前往目的地的三架机体负责攻击。第四回合剧情后敌方少量增援出现，其中不少击破后都有强化芯片，尽量全部干掉吧。

第12话A 悪意と嘘を越えて

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

5回合以内敌全灭并且任一单位的击坠数在6以上

可获得强化芯片

无

关卡要点

5回合全灭初期敌人时间上还是很充裕的，至于第二个条件，只要把主力机体的能力和武器改造一下直接扔进敌阵里反击就可以了。全灭初期敌人后的敌增援在地图下方出现，由于这批敌人有远程武器，并且出现的位置在海上，最好先把战线往回缩一点，将它们引到岸上后再打。

第12话B 百万のキセキ

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.カレン被击坠

2.我方战舰被击坠（击坠4架敌机后）

SR点获得条件

击坠ランスロット・コンクエスタ–、トリスタン和モルドレッド，以上机体在HP低于6000以下时撤退

可获得强化芯片

无

关卡要点

一开始我方只有红莲一台机体，不过卡莲初始的气力就是150，对付初期杂兵几乎可以实现秒杀。击坠6架初期敌兵后触发剧情，之后我方援军在地图右上登场，并且红莲变为可翔式，接下来的战斗就没什么难度了，想获得SR点就用援护攻击来达成。

第13话A 时空震动、再び

胜利条件

1.敌全灭

2.击坠サフィアーダ或令其撤退（サフィアーダ出现后）

败北条件

1.我方战舰被击坠

2.我方战舰或セツコ被击坠（セツコ出现后）

SR点获得条件

5回合以内全灭其他敌机再击坠サフィアーダ，サフィアーダ会在第6回合或HP低于5000时撤退

可获得强化芯片

DMアーマ–（サフィアーダ）

关卡要点

这关SR点的要求击破目标并不是一开始就出来的，但是SR点的限制回合还是照常计算，所以关卡开始后就得抓紧时间往地图上方推进，尽快削减敌机的数量让敌增援登场。第一次敌增援里的新型人形杂兵非常难缠，不仅HP多，回避和命中也非常高，最好结合精神击破。不过更棘手还是继续击破一定数量敌机后出现的SR点目标サフィアーダ，サフィアーダ的装甲非常厚，要获得SR点的话就一定得在前四回合全灭其他敌人，然后留第五回合来专心对付它，打法方面相信不用多说了，围上去各种大招伺候就对了，如果有分析和脱力的话都用上，由于BOSS还会在HP低于5000以下时撤退，当差不多到5000时要用最强的武器结合最强援护来击破。

第13话B 战云の扉

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠サフィアーダ或令其撤退（サフィアーダ出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.セツコ被击坠（セツコ出现后）
SR点获得条件
5回合以内全灭其他敌机后再击坠サフィアーダ，サフィアーダ会在第六回合或HP低于4500时撤退
可获得强化芯片
DMアーマー（サフィアーダ）

关卡要点

刚开始面对的？？？机实力很弱，可以等它们冲过来靠反击消耗HP。第二回合敌人大量援军在地图中下部出现，击坠9台初期敌机后触发剧情，敌方サフィアーダ登场，SR点获得条件开启。虽说次元兽总体实力不强，但攻击力还是比较高的，让运动性高的机体当前锋会比较安全。第三回合节子（セツコ）在地图左下出现，孤身深入敌后是很危险的，得赶紧和大部队合流才是正道。SR点的获得条件还算宽松，サフィアーダ每回合会自动回复HP，可以先无视它，基本在第四回合结束时可以将敌方杂兵清理得差不多，接下来有一个回合的时间慢慢处理サフィアーダ。它的装甲值很高，不过利用援护攻击打掉它4500的HP难度不算大，实在不行还可以对它使用分析。



第14话A 动き出す世界

胜利条件
1.击坠ギアナ级陆上母舰
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机再击坠ギアナ级陆上母舰
可获得强化芯片
マッスルシリンダー【（GN-XⅢ（アンドレイ）】、Eカーボンアーマー【（GN-XⅢ（ルイス）】、电力受信アンテナ（アヘッド）、高性能レーダー【（アヘッド（スマルトロン）】、ランドモジュール（ギアナ级陆上母舰）、精密照准レンズ【（アヘッド（サキガケ）】、リペアキット（过关后）、プロペラントタンク（过关后）、カードリッジ（过关后）、补助ISC（过关后）、スクリューモジュール（过关后）、ランドモジュール（过关后）、スラスターモジュール（过关后）、フライトモジュール（过关后）、A-アダプター（过关后）

关卡要点

由于敌方母舰不会移动，要获得SR点的话一开始就得径直往母舰的方向移动，这样才能在4回合内接近到它。我方增援会在击破一定数量的敌机或第二回合时于地图右侧出现，所以初期部队推进时可以稍微往左靠一点，以平均战力，加快反击的效率。

第14话B 与えられた力

胜利条件
1.击坠ギアナ级陆上母舰
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アレルヤ被击坠
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机再击坠ギアナ级陆上母舰
可获得强化芯片
Eボーンアーマー【GN-XⅢ（ルイス机）】、マッスルシリンダー【GN-XⅢ（アンドレイ机）】、高性能レーダー【アヘッド（スマルトロン）】、精密照准レンズ【アヘッド（サキガケ）】、电力受信アンテナ（アヘッド）、ランドモジュール（ギアナ级陆上母舰）、リペアキット（过关后）、プロペラントタンク（过关后）、カートリッジ（过关后）、补助ISC（过关后）、スクリューモジュール（过关后）、ランドモジュール（过关后）、スラスターモジュール（过关后）、フライトモジュール（过关后）、A-アダプター（过关后）、郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

比较简单的一关，虽然一开始我方只能派7架机体出场，但第二回合我方另一条线的大批同伴会在地图下方作为增援登场，这批援军中大部分都是超级系机体，并且初始气力全部

都是120，加好各种精神直接往目标敌人方向冲就是了，轻轻松松拿到SR点。

第15话 マン・アズ・ビフォー

胜利条件
1.击坠アクシオ・バ−グラ−（マリリン）
2.敌全灭（敌增援出现后）
3.击坠デイム・リ−（デイム・リ−出现后）
败北条件
1.エスタ−被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
デイム・リ−登场后3回合以内将其击坠
可获得强化芯片
DMユニット（デイム・リ−）
娘々名物まぐろまん（见要点部分）

关卡要点

初期敌人的回避率相当高，出战前最好对机体的照准值进行一定的改造，否则打起来会很吃力。关卡开始后先让艾丝塔往南边移动，和第三回合出现的我方大部队合流，接着再反攻回去。全灭初期敌人后有敌增援，增援的下回合SR点的目标BOSS出现，BOSS的技量很高，并且有再攻击，装甲薄的机体未用回避和防御类精神前最好不要进入其攻击范围内，以免被击坠。另外这关有一个隐藏芯片，让艾丝塔在如图位置待机即可获得。



第16话 次元の jp中央

胜利条件
1.全灭パレス・インサラウム以外的敌人
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
一次给予圣王机ジ・インサ−4500以上的伤害，圣王机ジ・インサ−战斗一次就会撤退
可获得强化芯片
DMレ−ダ−（パ−ルネイル）

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后敌增援出现，同时SR点条件开放，SR点的目标不会主动攻击，并且我方主动攻过去也会全力防御，所以可以先全灭其他的敌人，等提升了气力后再来对付它。一次攻击也包括援护攻击，用主力机体的最强武器+主角的最强援护即可达成，当然分析、脱力以及战术指挥也别忘了用上。

第17话 朱禁城の花嫁

胜利条件
1.击坠神虎
2.击坠大龙胆（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
在五飞击坠2机以下的情况下击坠12机以上后再击坠神虎
可获得强化芯片
ユグドラシルドライブ（ランスロット・コンクエスター）
高性能レ−ダ−（モルドレッド）
バ−ニアユニット（トリスタン）
Eカ−ボンア−マ−（大龙胆）

关卡要点

这关五飞属于中立单位，会不分敌我进行攻击，要获得SR点就得抢在他前面将敌机击坠。出击时把移动力高和有加速的机体配置在右边，一开始就往五飞的方向移动，争取把他附近的敌机先清理掉，而其他机体也不是没事做，同样要以最快的速度冲到前线，尽快完成击坠12架以上敌机的条件。达成初期胜利条件后敌增援出现，星刻和五飞便会加入，同时我方部队气力最大化，有了气力后要过关并不难，不过击坠大龙胆前记得先全灭其他敌机，特别是几架身上有强化芯片的BOSS机。



第18话 アッシュフォード・ラプソディ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.スザク、ジノ、ア−ニャ任一被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动内全灭敌人
可获得强化芯片
ハロ（地上空母型ジェノサイドロン）

关卡要点

开始的朱雀（スザク）、基诺（ジ

ノ）、阿妮娅（アーニャ）只是临时加入，如果不打算进入if路线就不用给他们击坠数，先和大部队合流保证不被击坠就可以了。获得这关SR点的关键在于速度，由于有部分敌人离得较远，一定要活用加速和连续行动等增加移动力的手段来赶路，只要第三回合能进入最远几架敌机的射程范围，那SR点就十拿九稳了。

第19话 それぞれの战场

胜利条件
1.敌全灭
2.敌全灭或アルケーガンダム登场后经过3回合（第二次敌增援出现后）

败北条件
1.我方战舰或ヒイロ被击坠
2.我方战舰、ヒイロ或ゼクス被击坠（全灭初期敌人后）

SR点获得条件
3回合内我方行动内全灭其他敌机再击坠ゼクス

可获得强化芯片
精密照准レンズ【GN-XⅢ（コーサラワー）】
ガンダニュウムアーマー（トールギス）
フライトモジュール【アヘッド（サキガケ）】
高性能レーダー（ガデッサ）
バーニアユニット（ガラッゾ）
オートリペアマシン（アルケーガンダム）

关卡要点

敌我双方离得并不远，直接大军压上去，利用基地的地形来歼敌就可以了。全灭初期敌人后敌增援于地图的左侧出现，不过这里不推荐全部机体攻过去，因为紧接着的下回合在右侧还会追加第二批敌增援，为了避免被夹击，最好兵分两路迎击。另外当第二批敌增援登场后再经过3回合就会自动过关，所以想要金钱和经验的话就得抓紧时间。

第20话 白と黑と

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.ロジャー被击坠
2.我方任一单位被击坠（第一次我方增援出现后）
3.我方战舰被击坠（第二次我方增援出现后）

SR点获得条件
6回合以内全灭其他敌机后再击坠パールファング，パールファング会在HP低于10000以下时撤退

可获得强化芯片
ブタモグラのステーキ（ブラッカリィ）
クエント制センサ（ダイビングビートル）
A-アダプター（ベック・ザ・グレートRX3）

关卡要点

我方的两次增援会在每击坠2机后出现，所以关卡开始就可以让罗杰（ロジャー）用了气合和加速后直接冲进敌阵反击，争取第一回合敌方行动时就把增援全部出齐，这样对SR点的获得有不小的帮助。我方第一次援军时敌方也有增援，其中包括了SR点的目标パールファング，要注意机师玛丽琳（マリリン）有指挥技能，能提升其指挥范围内的杂兵的回避率和命中率，打起来有点吃力，不过她会以攻击主角为优先，可以通过让主角的走位来分离她和她的部队，然后抓紧时间清理完杂兵再对付她。

第21话A 时の流れに

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰、ギミー或ダリー被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件
击坠全部カトラ・リーダー，カトラ・リーダー到达地图西端会撤退

可获得强化芯片
ブタモグラのステーキ（エンキドゥドゥ）

关卡要点

我方起初只有3机，大部队要第四回合才会登场，不过敌人也不是很强，互相邻接后用援护防御和援护攻击迎击还是不难扛过3回合的，另外吉米（ギミー）和达莉（ダリー）有合体攻击，当气力达到115就能使用。我方大部队登场的同时敌方也有增援，SR条件为击坠敌增援里的几架カトラ・リーダー，カトラ・リーダー会全力往地图西侧撤退，所以最好把移动力高的主力机体的出击位置配置在中间或左边，以方便进行拦截。

第21话B 传说の歌声

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アルト被击坠
3.バサラ被击坠（初期敌人全灭后）

SR点获得条件
3回合内全灭所有的バジュラ，且マクロス・クォーター没有受到过伤害

可获得强化芯片
スラスターモジュール（バッフル）

关卡要点

SR点的获得比较容易，只要全军压过去，敌人是没有机会攻击到我们的要塞的。解决掉首批敌人后巴萨拿（バサラ）作为我方NPC出现，同时大量敌增援在地图上方出现。バサラ会往敌群里冲，并且歌唱攻击无法对敌人造成伤害，不过他的回避值非常优秀，基本不用担心被击坠，派1～2架主力机跟过去即可。增援的敌人除了HP较多外没有其他优势。

第22话A

出击！！新たなる战士たち！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.我方战舰或号被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
4回合我方行动内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然初期的敌人主要集中的地图的上半部分，不过只要击坠7机或第二回合敌增援就会在北侧和西南侧出现，所以推进时要兵分两路，除了对付初期敌人的部队外，还要分一部分机体出来对付敌增援。敌增援出现的同时号和修华路兹（シュワルツ）也会作为我方增援登场，其中号被击坠的话会GAME OVER，最好先和大部队合流后再行反击。

第22话B

ランカ・アタック

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.カナリア被击坠
3.バサラ被击坠（迎来第五回合或击坠50台バジュラ）
SR点获得条件
第五回合到来前击坠50台バジュラ，且カナリア没有受到过伤害
可获得强化芯片
无

关卡要点

为了保证拿到SR点数，开场后卡纳莉亚（カナリア）就要径直往上跑，可以在战前为其装上加移动力的强化芯片，这样被敌人追上的几率就几乎为零了。各种大小型バジュラ实力依旧很弱，每消灭掉一定数量后就会进行补充，5个回合内消灭50个敌人完全不是问题。这关可以让主力机体多赚点击坠数，争取击坠数达到70开启ACE技能。击坠50台バジュラ后巴萨拿登场，这次我们可以操作他了，对バジュラ使用歌后可以令其撤。敌方只增加了3架バジュラ（ナイト级），实力依旧不强，总之在这一关多培养几个ACE出来吧。下一回合，10架レギュラスα作为敌方援军登场，能力比之前的バジュラ高出不少，建议不要孤军深入敌阵。

第23话A

あなたは何もわかってない

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
3回合内全灭初期敌人
可获得强化芯片
カミナのサングラス（见要点部分）

关卡要点

要获得这关的SR点一开始就得主动出击，第一回合让西蒙（シモン）往下移动，基隆（ジロン）和艾尔琪（エルチ）分别用加速后往西和东北移动，第二回合西蒙移动后用大招秒东南面的敌机，而基隆和艾尔琪则分别原地迎击，攻击目标以满血的敌机优先，然后在敌方回合反击击破，没有意外的话在第三回合敌方行动时就能获得SR点。全灭初期敌人后敌增援从地图右侧出现，下回合我方大部队赶到，接着只要全灭剩下的敌人就可过关。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让西蒙在如图位置待机。



第23话B

悲しみのカトル

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（第三回合后）
3.デュオ或五飞被击坠（第三回合后）
SR点获得条件
6回合内全灭其他敌机后再击坠ウイングガンダムゼロ
可获得强化芯片
バーニアユニット（メリクリウス）
精密照准レンズ（ヴァイエイト）

关卡要点

刚开始我方只有基拉（キラ）和阿斯兰（アスラン）两人，不过实力够强，加上集中就可以往敌群里冲，可以趁我方援军到来前多击坠几台敌机。第三回合我方援军在地图右下出现，敌人大量援军在地图左侧出现。这批援军的实力和初期敌人大体相当，派2～3架运动性高的机体援助基拉和阿斯兰即可，大部队要第一时间往上冲对付ウイングガンダムゼロ。这架机体每回合都会使用铁壁和集中，再加上发动了技能，不使用必中几乎无法命中，因此一定要合理分配精神，援护攻击也要多使用，能磨一点血算一点。希罗和多洛华虽然在本关是敌人，不过他们的第一攻击目标是ウイングガンダムゼロ，只需要用最后一击击坠两人即可，其他时间还是集中攻击ウイングガンダムゼロ。

第24话A あなたはもう必要ないのです

胜利条件
1.击坠ヴィラル
2.将真ドラゴン的HP削减到10000以下（击坠ヴィラル后）
3.敌全灭（真ドラゴン撤退或被击坠后）
败北条件
1.我方战舰、シモン、号任一被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ヴィラル，テインプ、カン・ユ–、ベック会在到达地图南端时撤退
可获得强化芯片
アドレナリンアンブル（ダイビングビ–トル）
Eカ–ボンア–マ–（ベック・ザ・グレ–トRX3）
カ–トリッジ（ブラッカリィ）
オ–トリペアマシン（真ドラゴン）

关卡要点

一开始西蒙和皮拉鲁（ヴィラル）就处于单挑的架势，用精神不难取胜，但得注意的是要等大部队清理完其他敌机后再击坠，这样才能获得SR点。其他敌人里三架BOSS机会优先往地图南端移动，如果被它们到达南端撤退SR点也会没了，所以当它们进入攻击范围后要优先击倒。完成初期胜利条件后敌增援于地图西北侧出现，同时胜利条件改为将真ドラゴン的HP削减到10000以下，有了之前提升的气力要达成这个条件很轻松，并且用最强武器+最强援护完全可以实现击坠，这样还可以获得资金和芯片，不要错过。击坠真ドラゴン或其撤退后还会在原地出现一架敌增援，不过到了这个阶段其实也是送经验的了。

第24话B ゼロと呼ばれたG

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ
2.迎来第七回合（我方增援出现后）
败北条件
1.刹那被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）
3.ティエリア被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
6回合内击坠60架以上敌机
可获得强化芯片
ハイパ–ニアユニット【アヘッド（サキガケ）】
电力受信アンテナ【ガラッゾ（ヒリング机）】

关卡要点

一开始是刹那和迪奥单挑，击坠ウイングガンダムゼロ后开始正式战斗。第三回合五飞一行乘坐新机体加入我方，此战敌人会无限增援，不过敌机的HP普遍较多，并且ゲルズゲ–和ユ–クリッド还有护盾，很难一击击破，想和第22话B一样靠反击快速赚取击坠数是行不通了，多多利用连续行动制造攻击机会才能比较顺利地获得SR点数。

第25话 终わらない约束

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.レントン被击坠
2.我方战舰、クロウ或エスタ–任一被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
将人造次元兽アダモン全灭后再击坠パ–ルネイル，パ–ルネイル会在第五回合或HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
DMアダプタ–（ディアムド）

关卡要点

我方大部队要在击坠4架初期敌机或第二回合才会登场，所以关卡开始最好让兰顿（レントン）用了精神后冲进敌阵积极反击，争取第一回合敌方行动时就出增援。由于SR点的目标人造次元兽和パ–ルネイル离得比较远，并且有回合限制，当大部队登场后主力机体就要第一时间往下方移动，尽快接近目标并用援



护攻击击破。击破パ–ルネイル后敌方BOSS机ディアムド登场，ディアムド的实力很强，一时半会是打不倒的，可以先让先前打冲锋的主力机体退回到大部队中，恢复了损耗和清完杂兵后再一起围攻BOSS。击破ディアムド后还没结束，这时会发生剧情导致艾丝塔和主角从战场脱离，同时敌方追加两只次元兽增援，而我方则有《机战Z》的男主角兰德（ランド），接着全灭敌人即可过关。

第26话 冥府への转落

胜利条件
1.敌全灭（第一部分）
2.击坠アブドラU6（第二部分）
败北条件
1.ボス被击坠（第一部分）
2.我方战舰、甲儿被击坠（第二部分）
3.アブドラU6被另一方敌势力击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠アブドラU6，并且不能让两个敌势力互相击坠机体
可获得强化芯片
DMユニット（サフィア–ダ）

关卡要点

这关分为两个部分，第一个部分只要到第二回合就会自动过关。第二部分才是这关的重点，敌人主要分为机械兽和次元兽两个势力，两个势力会互相攻击，而SR点的条件就是不让它们互相击坠对方机体的情况下全灭后其他敌机最后再击坠アブドラU6。两个势力最容易发生的战斗的地方在左下和右上的邻接位置，关卡开始后就得派移动力高和有连续行动的机体赶到这两个位置吸引它们的火力，不让它们互相攻击，另外如果有精神かく乱的话也可以利用一下，万一发生了战斗还可以拼一下不中。

第27话 ゼロVSゼロ

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ或アルトロンガンダム
2.击坠ウイングガンダムゼロ（完成胜利条件1后）
3.敌全灭（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
第一次敌增援后4回合内过关
可获得强化芯片
スナイパ–キット（ガデッサ）
补助ISC（エンブラス）
アドレナリンブル（アルケ–ガンダム）

关卡要点

开始是Zero和卡莲对成为中立单位的希罗和五飞，只要把五飞击破或将希罗机体的HP降到一半以下就算完成初期胜利条件，接着敌我双方的大部队登场，同时五飞回归我方。要获得这关的SR点并不难，只是击破希罗后还有一次敌增援，所以最好优先把希罗击破，让敌增援尽快出场，这样也好作下一步打算。



第28话 暗黑よりの使者

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ブラックオックス（ブラックオックス出现后）
3.击坠ブリザ–ム（击破ブランチ后）
败北条件
1.我方战舰、正太郎或タケル被击坠
2.我方战舰、正太郎或ブラックオックス被击坠（达成胜利条件2后）
3.我方战舰、タケル或ブラックオックス被击坠（击破ブランチ后）
SR点获得条件
ブラックオックス击坠3架敌机以上
可获得强化芯片
サイキックリアクタ–【ブランチロボ1号（ブランチ）】
スラスタ–モジュ–ル（ブリザ–ム）

关卡要点

初期是很简单的杂兵战，当击破5机后ブラックオックス作为敌方增援登场，由于击破ブラックオックス后还有两次敌增援，可以先将其他杂兵清理完后再对付它。击破ブラックオックス后的增援只有一架，击坠后才轮到敌方的大部队登场，这时ブラックオックス会变为不受控制的我方单位。SR点的条件为让ブラックオックス击破3架敌机，不过ブラックオックス变为我方单位后能力远远没有敌人时强，要帮它把附近的敌机的HP削减到2000左右，才能保证让它一击击破。另外它被击坠的话会导致GAME OVER，所以出击的单位里最好有巴萨拿，他的歌是惟一能为ブラックオックス回复HP的手段。

第29话 战士达の叫び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、刹那、カミ–ユ、アレルヤ任一被击坠
2.我方战舰、刹那、カミ–ユ、アレルヤ、ヒイロ任一被击坠（ヒイロ登场后）
3.我方战舰或刹那被击坠（敌增援出现后）
SR点获得条件
4回合内过关
可获得强化芯片
マッスルシリンダ–（ストライクドッグ）
补助GNドライブ（マスラオ）
バリア・フィ–ルド（ギアナ级陆上母舰）
ビ–ムコ–ト【アヘッド（スマルトロン）】
受信アンテナ【アヘッド（ジニン）】

关卡要点

一开始只要击坠4架敌机希罗就会驾驶ガンダムエピオン登场，接着再击坠一定数量的敌机后发生剧情，希罗和刹那分别换乘ウイングガンダムゼロ和ダブルオ–ライザ–。这关的敌机和增援都主要集中在左下角，发生了换机剧情后将大部队移动到地图中央迎击就可以了，而希罗和刹那则尽快和大部队合流，只要保证反击效率4回合全灭敌机并不算太难。

第30话 一点突破

胜利条件
1.5回合内ゲイン、ミシエル、ロックオン到达指定地点
2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、ゲイン、ミシエル、ロックオン任一被击坠或5回合内没达成胜利条件1
2.我方战舰或クロウ被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
3回合内击坠次元兽ル–ク・アダモンS以外的敌机再达成胜利条件1
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始是无法对次元兽ル–ク・アダモンS造成伤害的，需要先掩护盖因（ゲイン）、米歇尔（ミシエル）、洛克昂（ロックオン）三位狙击手到达指定地点，发生剧情后攻击才能奏效。这关的难点在于三个指定地点都在敌阵里，如果三人没培养过的话要独自前往是不可能的，得用主力机体帮他们开路，抓紧时间3回合清完次元兽ル–ク・アダモンS以外的敌机才能获得SR点。剧情后敌增援会于地图的上半部出现，这时如果狙击手已经行动过了会比较危险，最好让有援护防御的机体邻接后再结束回合，防止敌方回合遭到围攻而被击坠。

第31话 ジ・アンブレイカブル

胜利条件
1.对ディアムド造成30000以上的伤害
2.击坠ディアムド（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠20机以上完成胜利条件1
可获得强化芯片
Dエクストラクタ–（ディアムド）
ス–パ–リペアキット（见要点部分）

关卡要点

主角的换机关卡，关卡开始前的选项会决定后继机的类型，按照自己的喜好选择即可。SR点需要3回合内击破20架以上的敌机后再对BOSS造成30000以上的伤害，由于敌人主要分布在西南和东南面，出击时最好把有远程武器的主力机体配置在左下和右下，关卡开始后就尽快冲进敌人集中的地方进行反击，而BOSS则不用太在意，因为他只会攻击主角，让铁人28号跟在旁边基本就不会有太大的问题。完成胜利条件1后主角正式换上后继机，同时左上角追加一小批敌增援，不过离得比较远，收拾掉初期敌人再对付即可。和前作的主角换机关卡一样，这关也有隐藏芯片，并且连位置都没变，让主角在如图位置待机即可获得。过关后有分支选项，选“阳动作战に参加するために地上に残る”进入分支A，“卫星兵器を破坏するために宇宙へ上がる”进入分支B。



第32话A 夺われた铁人

胜利条件
1.将铁人28号的HP削减到2000以下
2.击坠ブランチロボ5号（完成胜利条件1后）
败北条件
1.铁人28号、饭冢、ブラックオックス任一被击坠

2.铁人28号、我方战舰、ブラックオックス任一被击坠（第二回合）
SR点获得条件
击坠パ–ルファング，パ–ルファング会在登场4回合后或HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
マッスルシリンダ–（ブランチロボ5号）
オ–トリペアマシン（ブランチロボ5号）

关卡要点

虽然关卡一开始就要以少敌多，不过只要到第二回合我方大部队就会赶到，可以积极进攻。这关初期敌人加上增援数量非常多，而且前期没SR点限制，正好用来给板凳机师练级，而铁人28号会优先攻击ブラックオックス，让修理机体跟着ブラックオックス就可以暂时晾在一边了。当完成胜利条件1后敌方第二批增援出现，其中包括了SR点目标的パ–ルファング，パ–ルファング本身不难对付，只是四周邻接的杂兵会帮它援护防御，最好先用精神把杂兵消灭了再来对付它。

第32话B メメントモリ攻略战

胜利条件
1.5回合以内击坠パイカル级巡洋舰（リント），到达指定地点
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那被击坠
3.迎来第六回合
4.刹那或アムロ被击坠（アムロ登场后）
SR点获得条件
5回合内敌全灭且达成胜利条件
可获得强化芯片
ビ–ムコ–ト【バイカル级宇宙巡洋舰（リント机）】
Eカ–ボンア–マ–（エンブラス）

关卡要点

一开始我方只有《高达00》的4架机体和主舰，刹那自然是主力，初期击坠敌机主要交给他。击坠一定数量敌机或第二回合开始，阿姆罗（アムロ）作为我方援军登场，阿姆罗登场后的下一回合开始我方大部队在地图下方出现。由于我方大部队是在阿姆罗登场后的下一回合，因此建议第一回合就让刹那靠反击触发阿姆罗的登场条件，这样第二回合我们就可以派大部队全面进攻，让SR点的获得变得更加轻松。



第33话A ブラック・アヴェンジャー

胜利条件
1.5回合内敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠或迎来第六回合
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点



只要5回合内全灭初期的敌人就能过关，SR点则为3回合。敌人主要集中在左下和右上，其中右上的要强一些，所以出击的时候要往这边多摆几架主力机体。当击破5机后龙马作为我方增援出现，他的机体能力不错，可以马上投入战斗。

第33话B 散りゆく光の中で

胜利条件
1.击坠全部ピラ–破片
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アレルヤ或ロラン被击坠
3.ピラ–破片到达地图最下方
SR点获得条件
我方部队击坠100个以上的ピラ–破片
可获得强化芯片
无

关卡要点

这一关不能飞行的机体无法出战，如果想用阿姆罗、迪奥等人需要提前给他们装上强化芯片“フライトモジュ–ル”。这一话我们的目的是阻止碎片到达地图最下方，碎片的HP较高，并且不会攻击，想靠反击来快速歼灭是没戏了，不过有地图武器的机体在本关可以派上大用场，并且我方全员初始气力就全满，一炮轰过去秒杀一堆碎片轻而易举。出现第二批碎片时，大批次元兽会作为敌人夹杂在碎片中，同时之前战斗过的地球军成员作为我方不能操控的NPC登场，由于友军被击坠对过关和SR点的获得不构成威胁，因此我们只需要专心清理碎片即可。出现第三次碎片时，∀ガンダム学会地图武器月光蝶，这招攻击范围非常大，可多加利用。

第34话A 亡者再临

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（双方增援出现后）或2机以上グザ–ト侵入指定范围
SR点获得条件
不让グザ–ト侵入指定范围过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

开始只有R–ダイガン一架机，可以等第二回合ファイナルダンク–ガ出现后再一起攻上去，攻击目标以弱的优先，因为只要击坠一定数量的敌机后双方的大部队就会登场，同时追加不让2机以上グザ–ト侵入指定范围的败北条件。グザ–ト为绿色的恐龙型敌人，不仅HP厚，而且移动力也很高，当其接近后要集中火力尽早解决，以免被它钻空子，不行的话就一字排开进行拦截。解决完グザ–ト后，剩下的敌人也就没难度了。

第34话B 白き牙

胜利条件
1.击坠百式
2.击坠ガンダムエピオン（击坠百式后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ロックオン被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠百式
可获得强化芯片
无

关卡要点

首批敌人的能力不低，站位时尽量保证能和有援护防御的机体站在一起，这样可以最大限度保证生存率。击坠百式后，ガンダムエピオン和大批增援作为敌方出现在地图下方，百式则正式加入我方队伍。地图左上只有ガッデス和ガンダムエピオン两架敌机，与ガッデス战斗后マスラオ也会出现，建议优先解决这三台敌机后再着手应对下方的部队。



第35话A 昨日への决别

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
2.我方战舰、クロウ、アサキム任一被击坠（アサキム出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠16架敌机、对ディアムド造成20000以上的伤害、将ルーク・アダモン的HP削减到30%以下任意达成一项
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始我方中了敌人的异常状态，全部单位的气力全部降为70，并且不能使用精神指令，对SR点的获得造成了不小的难度。三个SR点条件里第一个相对简单一些，在出击位置小岛的中央守株待兔，活用援护攻击和援护防御迎击还是能在3回合内击坠16架敌机的。完成任意一个SR点条件后会发生剧情，阿萨金（アサキム）作为我方增援登场，并且主角的异常状态能得到解除。剧情后只要是和次元兽ルーク・アダモンド战斗过的单位就能解除异常状态，不过推荐直接用阿萨金加了魂后的最强招式结合主角的援护攻击将其击破，这样我方全员的异常状态就可一次性解除，能省去了不少麻烦。

第35话B 明日へのあがき

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.クロウ被击坠
3.我方战舰、クロウ、アサキム任一被击坠（アサキム出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠16架敌机、对ディアムド造成20000以上的伤害、将ルーク・アダモン的HP削减到30%以下任意达成一项
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关一开始我方全军气力只有70并且不能使用精神，没有绝对实力的机体就不要冲上去送死了。本关的SR点数获得条件共有3个，只要满足其中之一即可，最简单的就是3回合内击坠16架以上敌机。击坠16架敌机或对ディアムド造成20000以上的伤害后，シュロウガ

作为我方援军出现在地图右上，并且主角的气力变为最大且可以使用精神。将次元兽ルーク・アダモンド击坠后我方全员的气力会恢复且能使用精神，因此主角气力变为最大后就第一时间冲到上面去干掉守门的次元兽。

第36话 加速する世界

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アリエティス或令其撤退（我方第二次增援出现后）
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰或マルグリッド被击坠（我方第二次增援出现后）
SR点获得条件
击坠アリエティス，アリエティス会在登场4回合后或HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
无

关卡要点

最初我方只有3架机，先往下方移动和第二回合登场的我方增援合流，接着利用援护攻击和援护防御坚持到第四回合后我方大部队就会登场。第四回合同时登场的还有敌方增援以及SR点目标アリエティス，虽然SR点的获得有回合限制，但事实上アリエティス会主动找主角的麻烦，而且还有2回行动，基本等不到我们过去它就已经攻过来了，不过要注意它是有地图武器的，不要在它身边放太多的机体。另外当アリエティス被击破或撤退后其他敌人也会跟着撤退，想要经验和资金的话可以让主角用精神牵制住它，其他机体则尽快消灭杂兵，能打多少是多少，然后留最后一个回合来专门对付它。

第37话 银河をステージに

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、バサラ、ガムリン任一被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
Fボンバ–のディスク（过关后）

关卡要点

这关主要是杂兵战，初期敌人利用陨石带的地形效果迎击能提高不少效率，另外巴萨拿的歌对バジュラ类敌人有特效，可以不计HP



多少直接令其撤退，所以HP多的ナイト级就留给巴萨拿来对付吧。全灭初期敌人后左上角出现，同时巴萨拿和贾姆林（ガムリン）会因剧情移动到地图上方，这里和敌增援离得很近，得马上撤回来，以免被敌人围攻。过关后有分支选项，选“本体と暗黒大陆に向かう”进入分支A，“黒の骑士团と共にエリア11に向かう”则进入分支B。

第38话A 告げられる绝望

胜利条件
1.敌全灭（第一部分）
2.击坠ブラッカリィ、ベック・ザ・グレ–トRX、ブラッドサッカ–、エンキドゥドゥ（第二部分）
3.击坠上级ムガン（第二部分完成胜利条件2后）
败北条件
1.ヨマコ被击坠（第一部分）
2.我方战舰或シモン被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再完成胜利条件2
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关分为两个部分，第一部分没有难点，直接冲上去击破两架敌机就能过关。第二部分的4架BOSS机会在第二回合开始行动，所以我们可以先在其射程外消灭杂兵兼提升气力，然后等它们自己送上门就可以了。完成初期胜利条件后敌增援在地图的四个角落出现，同时我方也有万丈作为增援，合流后全灭敌人就可过关。

第38话B 过去からの刺客

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.カレン被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
ユグドラシルドライブ（パ–シヴァル）

关卡要点

初期要面对的敌人实力很弱，不夸张地说，让主角或卡莲任意一人冲上去就能轻松全灭敌人获得SR点。第二阶段的战斗一开始卡莲就会离开队伍，下个回合Zero、希罗和星刻登场，这三人对付左侧的パ-シヴァル问题不大，地图上方的敌人交给主角机来牵制即可，有C.C.在一旁补给不愁没弹药。

第39话 禁断の继承者

胜利条件
1.击坠ストライクドッグ（第一部分）
2.击坠ジ-クフリ-ト（第一部分完成胜利条件1后）
3.击坠ストライクドッグ（第二部分）
败北条件
1.ゼロ或キリコ被击坠（第一部分）
2.ゼロ、キリコ、ロロ任一被击坠（第一部分完成胜利条件1后）
3.キリコ被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ストライクドッグ，ストライクドッグ会在HP低于8000以下时撤退
可获得强化芯片
脊髓反射コネクタ（ジ-クフリ-ト）
バリア・フィ-ルド（ジ-クフリ-ト）
チヂリウムチップ（ストライクドッグ）

关卡要点

这关同样也分为两个部分，第一部分可出击的机体很少，而且《鲁鲁修》作品的机体还强制出战，像千叶和朝比奈这些二三线机师如果没培养过很容易被击坠，所以最好派全主力阵容出战速战速决。SR点需要一击打掉ストライクドッグ8000的HP，如果现阶段主力机师已经习得热血或魂的话很容易达成，还没习得则用主角的援护攻击，完成初期胜利条件后还有一小波增援，全灭后进入第二部分。第二部分是基利可和ストライクドッグ的单挑，ストライクドッグ的实力很强，怕被秒杀的话可以用了直感后直接结束回合，待敌方回合的时候反击。

第40话 歌え、谁かのために

胜利条件
1.敌全灭
2.敌增援登场后5回合内过关（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰、桂、レントン任一被击坠
2.我方战舰或レントン被击坠（敌增援出现后）
3.未满足胜利条件2（敌增援出现后）
SR点获得条件
3回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
DMレ-ダ-（人造次元兽ギガ・アダモン）
シェリルのディスク（过关后）

关卡要点

初期的敌人数量不少，不过由于全部是バジュラ系，让巴萨拿出击的话SR点基本没有难度。战前对巴萨拿机体运动性进行一定的改造，开场加了战术指挥、集中和加速后就可以直接扔进敌阵了，如果巴萨拿学了连续行动则更好，再加两个气合进到敌阵中心反击的话一回合下来就可消灭一大半，剩下的再由其他机体捡一下漏基本就清场了。达成初期胜利条件后地图左侧出现敌增援，并且胜利条变更为现在开始的5回合内过关，不过这时千万不要把部队全部调往左边，因为击破一定数量的敌机或次回合地图右边还会出现一次增援，同时卡莲驾驶新机体登场，合流后就抓紧时间歼敌吧。

第41话A 遗恨！くろがね屋の一番长い

胜利条件
1.击坠エネルガ-Z
2.敌全灭
败北条件
1.我方战舰或甲儿被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠エネルガ-Z
可获得强化芯片
ハイパ-ジャマ-（见要点部分）

关卡要点

エネルガ-Z只会攻击甲儿，让甲儿牵制住它，其他机体尽快消灭杂兵，争取3回合内获得SR点。完成初期胜利条件后敌增援从地图两侧出现，同时マジンガ-Z得到强化，接着只要全灭敌人就能过关。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让甲儿在如图位置待机。



第41话B

トライアングラー

胜利条件
1.敌全灭
2.迎来第六回合（第二阶段开始后）
3.击坠100台敌机（第二阶段开始后）
败北条件
1.クラン被击坠
2.アルト或クラン被击坠（第二阶段开始后）
3.我方或敌方机体进入指定区域（第二阶段开始后）
SR点获得条件
4回合内击坠100台敌机
可获得强化芯片
无

关卡要点

第一阶段我方只有葛兰（クラン）一人，不过敌人能力非常弱，如果没练级就加上集中冲上去，基本可以保证一次攻击干掉一个敌人，全灭敌人后进入第二阶段。第二阶段的目的是不让敌机侵入设施，不过需要注意的是我方机体也不能进入这个区域。战斗方面没什么难度，敌人数量削减到一定程度后就会自动增援，多利用地图武器大批量消灭敌人，4回合内击坠100台敌机不是难事。这关的敌人全是バジュラ，可以让巴萨拿出场，一首歌消灭一个敌人，用来增加击坠数非常不错。



第42话A

父ちゃんから受け継いだもの

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、タケル、ワッ太任一被击坠
SR点获得条件
柿小路击坠敌机获得35000以上的资金
可获得强化芯片
スナイパ–キット（ゼッドファイナ–）

关卡要点

关卡方面不算很难，倒是SR点有点麻烦，需要柿小路击坠敌机获得35000以上的资金，柿小路没有培养过的话就只能先让主力机体把敌机打残，再由他来击破。攻击目标以值钱的敌机优先，如敌增援里上万HP的杂兵，还有击坠前记得加祝福。如果嫌麻烦的话也可以直接以ゴウキュ–ンU5和飞行要塞グ–ル两架BOSS机为目标，它们HP不多，并且最重要的是每架都值上万块，都加祝福击破能赚4万以上了。

第42话B

异能者

胜利条件
1.キリコ到达人工天体
2.敌全灭
3.击坠ガデッサ、ガラッゾ和ガンダムエピオン（キリコ到达人工天体或全灭初期敌人后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.キリコ被击坠
SR点获得条件
キリコ到达指定地点前全灭敌人
可获得强化芯片
スナイパ–キット【アヘッド（スマルトロン）】

关卡要点

本关我们不能控制基利可，不过他的能力很强，敌人打他的命中率基本为0，因此我们只需要在他到达人工天体前清理掉所有的敌人即可。キリコ会在第六回合到达人工天体，我们有非常充裕的时间来取得SR点数。达成胜利条件后，两拨敌军分别在地图左侧和下方出现，其中大部分敌人都自带防护罩，除了打起来累点外没什么难度。

第43话A

暗を断つ牙

胜利条件
1.击坠ム–ンWILL
败北条件
1.我方战舰、斗牙、忍、葵任一被击坠
2.敌机侵入第二防卫线
SR点获得条件
3回合内不让敌机侵入第一防卫线的情况下敌全灭后再击坠ム–ンWILL
可获得强化芯片
S–アダプタ–（オリジナルダンク–ガ）

关卡要点

基地的防守关卡，防卫线一共有两条，如果敌人侵入里侧的第二防卫线会立即GAME OVER，而外侧的第一防卫线则和熟练度有关。关卡开始后可以先专心对付杂兵，特别是全力防御的杂兵一般都会以侵入优先，接近后要第一时间消灭。BOSS机会在第二回合开始行动，并且它有2回行动技能，一下子就能冲到我方面前，不用我们自己攻过去，第三回合就拿来专心对付它吧。BOSS被击破后会复活一次，并且追加少量的敌增援，我方则有ゴッドΣグラヴィオン和ドラゴンズハイヴ作为增援，前者和ソルグラヴィオン有合体技，后者和ダンク–ガノヴァマックスゴッド有合体技，不妨活用一下加快过关的效率吧。

第43话B 修罗

胜利条件
1.击坠ラビドリ-ドッグ
2.敌全灭（击坠ラビドリ-ドッグ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.フィアナ被击坠
3.キリコ或フィアナ被击坠
SR点获得条件
4回合内击坠ラビドリ-ドッグ且フィアナ、シャッコ和グレゴル-击坠数在3机以上
可获得强化芯片
S-アダプタ-（ブラッドサッカ-）

关卡要点

这一关的难点在于如何让フィアナ、シャッコ和グレゴル-这三人达成3架击坠数，让主力将敌机打成残血再由他们来击破是必须的，除此之外还必须让有援护防御的机体站在它们旁边才能保证他们在敌方回合时不被击坠。ラビドリ-ドッグ的实力很强，不过他离我方部队位置较远，让主力机体冲过去吸引火力就可以保证其他机体的安全。敌人的站位比较密集，地图武器可以放开了用，只要留足9架没有防护罩的敌机给那3个家伙击坠就行了。达成胜利条件后进入下一场战斗，我方只能出战10架机体，敌人的射程很远，派出主力一路横扫过去吧。

第44话 降临！！终末を呼ぶ邪神！

胜利条件
1.击坠真ドラゴン
2.击坠メタルビ-スト・ドラゴン（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、号、龙马、アポロ任一被击坠
2.我方战舰、龙马、アポロ任一被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠真ドラゴン
可获得强化芯片
ス-パ-リペアキット（メタルビ-スト・ドラゴン）

关卡要点

我方的初始位置和BOSS离得比较远，并且BOSS不会主动出击，要获得SR点就得多



用连续行动来增加移动距离，争取第三回合内进到山体的部分。完成初期胜利条件后敌我双方的增援出现，同时胜利条件变更为击坠メタルビ-スト・ドラゴン，由于没有回合限制，这时可以放慢节奏，先清理掉右上角的杂兵再说，另外当メタルビ-スト・ドラゴン的HP降到一定程度时会全回复一次，想一回合击破的话要算好伤害量。

第45话 次元力

胜利条件
1.5回合内击坠ル-ク・アダモン
2.击坠圣王机ジ・インサ-
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
2.迎来第六回合（完成胜利条件1前）
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠ル-ク・アダモン
可获得强化芯片
DMア-マ-（パ-ルファング）

关卡要点

这关SR点拿法和上一关类似，要点都是利用各种增加移动的手段争取尽快接近目标，但这关的目标更难缠，不但不会移动，还会每回合随机给予对我方机体伤害，对需要赶路的我方有不小影响，受了伤后记得要及时回复。除了目标外，敌人里的玛丽琳也不好惹，她和以前一样身边带着一群手下，并且她的指挥技能会提高其手下的命中率与回避率，如果不想花精神在她手下身上，也可以直接击破她，那她的手下也会跟着撤退，这样是不会影响SR点的获得的。完成初期胜利条件后敌增援于地图右上角出现，其中BOSS会2回行动并且有地图武器，机体站位集中的话很容易被他重创，不过只要击坠敌增援里由艾丝塔变成的次元兽（次元兽エスタ-）后他就会因剧情强制移动到击坠地点的旁边，可趁这时用装甲厚或回避高的机体将他围起来，限制其行动，其他机体则赶紧清理杂兵，不要放过经验和资金。

第46话 失われし圣王国

胜利条件
1.全灭パレス・インサラウム以外的敌机
2.击坠ディアムド（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、ロジャ-、パレス・インサラウム任一被击坠
2.我方战舰或クロウ被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
2回合我方行动内击坠26机以上

可获得强化芯片

Dエクストラクタ–＋（ディアムド）

关卡要点

SR点的获得很简单，第一回合先让主力机体冲上前积极反击，第二回合提升气力后利用连续行动再击坠一些敌机就能达成。获得SR点后BOSS登场，BOSS的ACE奖励是气力达到130时每回合开始用直感，所以最好先用脱力把它的气力降到130以下再打，否则装甲薄的机体在攻击时一定要用ひらめき。



第47话 死线！总攻击Dr.ヘル！

胜利条件

1.击坠机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ–、ビグマン子爵

2.击坠地狱王ゴ–ドン（完成胜利条件1后）

败北条件

1.我方战舰或甲儿被击坠

SR点获得条件

4回合内全灭其他敌机后再在同一回合内击坠机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ–、ビグマン子爵

可获得强化芯片

超合金Z（地狱王ゴ–ドン）

关卡要点

初期的三个BOSS分开得比较远，得将部队拆散行动，派一队主力较多的往左上角对付机械兽あしゅら男爵和ビグマン子爵，另一队主力较少的则对付右上的ブロッケンV2シュナイダ–，而且记得要同一回合击倒三个才能获得SR点，先到的一边可以先削减BOSS的HP，等较慢的一边到位了再一口气击破。完成初期胜利条件后敌增援从地图左下角出现，把战力整合起来全灭敌人就可过关。

第48话 ゴッドブレス・ユニバース

胜利条件

1.敌全灭

2.击坠ムゲ帝王（第二次敌方增援出现后）

败北条件

1.我方战舰、葵、バサラ任一被击坠

2.我方战舰、葵、忍、バサラ任一被击坠（第二次敌方增援出现后）

SR点获得条件

4回合我方行动内击坠50架敌机

可获得强化芯片

无

关卡要点

初期的敌人是不够SR点要求的数量的，得尽快击坠20机，这样初期的敌人配置会以增援的方式再出现一次。获得SR点或迎来第五回合敌方出现第二次增援，其中包括了BOSS，当BOSS的HP降到一定程度时发生剧情，HP全回复，同时葵和忍习得合体技。

第49话 ゼロとルルーシュ

胜利条件

1.敌全灭

败北条件

1.我方战舰、C.C.、カレン任一被击坠

2.我方战舰、ゼロ、C.C.、カレン任一被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件

击坠アヴァロン，アヴァロン会在满足HP低于10000、敌机低于10机、迎来第五回合任一条件时撤退

可获得强化芯片

ハイパ–ニアユニット（ギャラハッド）

ハイパ–ジャマ–（ランスロット・コンクエスタ–）

关卡要点

当击坠一定数量的敌机或第二回时双方增援登场，同时SR点获得条件出现。SR点目标的撤退条件很多，其中需要注意的是场上的敌机不能低于10架，推进过程中一定要算好残余敌人的数量，不要打多了，还有几架强力敌机最好先用精神击破，以免围攻SR点目标时被它们捣乱。SR点目标会全力防御，不过10000的伤害只要是主力机体改满的武器加上精神的话还是可以击坠的，不行就用援护攻击吧。这关过关后满足if路线进入条件的话有分支选项，选“ゼロを信じてみる”可进入if路线（分支B），选“ゼロを信じない”或没达成条件的话则进入分支A。

第50话A 皇帝失格

胜利条件

1.击坠ログレス级（シャルル）

2.敌全灭（第二部分）

败北条件

1.我方战舰被击坠

2.シャルル到达指定地点（第一部分）

SR点获得条件

全灭其他敌机后再击坠

可获得强化芯片

无

关卡要点

这关有两个部分，第一部分需要在夏鲁鲁（シャルルル）到达指定地点前将其击坠，他走到指定地点需要3回合，如果想慢慢打的话，用4架回避或装甲高的机体把他围起来就好了，击坠夏鲁鲁后进入第二部分。由于第二部分是常规的杂兵战，全灭后即可过关，这里就不赘述了。

第50话B 超合集国决议第壹号

胜利条件
1.击坠ログレス级（シャルルル）
2.敌全灭【击坠ログレス级（シャルルル）后】
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ログレス级（シャルルル）
可获得强化芯片
バリア・フォ–ルド【ログレス级（シャルルル）】
ユグドラシルドライヴ（ランスロット・アルビオン）

关卡要点

初期敌人数量不少，大多数机体有护盾不说HP也不低，デストロイガンダム的攻击距离很长，也不利于我们进行反击，并且ログレス级（シャルルル）的HP高达90000，为了保证获得SR点数，前期有必要使用热血、魂等精神来加快灭敌速度。建议这一关派出修理机、补给机各两台，以备不时之需。击坠ログレス级（シャルルル）后，朱雀带着一批敌人在地图上方出现，Zero暂时离队，这批敌人数量不算多，能力也和第一批敌人差不多，慢慢料理即可。

第51话A シュナイゼルの假面

胜利条件
1.击坠ダモクレス要塞
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合内击坠アヴァロン、ランスロット・アルイオン、サザ–ランド・ジ–ク、トリスタン、モルドレッド后再击坠ダモクレス要塞
可获得强化芯片
ユグドラシルドライブ（ランスロット・コンクエスタ–）

关卡要点

敌人分为两股势力，虽然一开始看上去右边的配置要弱一点，不过事实上是还有增援的，所以两边都不能怠慢。SR点需要在击坠ダモクレス要塞前把其他的BOSS机都击坠，利用杂兵提升气力后很容易达成，而杂兵是否全灭则无所谓。

第51话B 战乱の王ピースクラフト

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠レグナント或スサノオ（敌全灭后）
3.击坠真アリエティス
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那被击坠
3.刹那或スザク被击坠（敌全灭后）
SR点获得条件
2回合内击坠所有的メリクリウス和ヴァイエイト
可获得强化芯片
无

关卡要点

想获得SR点需要在两回合内达成目标，建议一开始不要冲得太靠前，即便要冲上去也要让武器射程超过8的机体站在前面，否则就会失去反击メリクリウス和ヴァイエイト的机会。不过这两种机体数量不多，用上热血强攻还是不难达成目标。击坠所有的メリクリウス和ヴァイエイト后，アヘッド、レグナント和スサノオ三架敌机分别出现在地图左右两侧，朱雀则作为我方援军登场，击坠レグナント或スサノオ后11架アリエティス出现，其中只有一架是真身，HP接近10万，可先用侦查探明。虽然有10架是分身，但实力也不弱，并且最后一种武器附带行动不能效果，我方所有机体全部加上ひらめき后再进行攻击，建议在我方回合开始时击坠レグナント或スサノオ，然后第一时间搞定全部分身机，注意真身会2回行动。

第52话A 混迷の战场

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠レグナント和スサノオ（第一次敌增援后）
3.击坠ト–レスⅡ（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、刹那、ヒイロ任一被击坠
SR点获得条件
2回合内击坠30架以上敌机，并且不能让两个敌势力互相击坠机体
可获得强化芯片
无

关卡要点

SR点关键在于最右边的敌机，由于和我方出击位置离得较远，两个敌势力很容易发生战斗，得第一时间派移动力高并且有连续行动的机体赶过去吸引火力。获得SR点后有三加机的敌增援，同时胜利条件改为增援里的レグナント和スサノオ，由于第二次敌增援要完成胜利条件后才会在我方出击位置的上方和下方出现，所以可以先把初期的杂兵的全灭并摆好阵势迎接后再达成。

第52话B 决死のエンドゲーム

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ダモクレス要塞（シュナイゼル）（敌全灭后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロ或スザク被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

敌机都是之前见过的老面孔，数量不少，并且富士山附近的敌机不会主动进攻，在出阵时就要把射程远的主力机体放到右边，然后第一时间往前冲才能保证在第三回合全灭敌人。之后出现的次元兽部队特点依旧是血多皮厚带护罩，慢慢磨就是了。这一话C.C.更换了新机体，有足够的金钱的话可以适当改造一下，是架又能打又能补给的好机体。

第53话A 堕ちてくる月

胜利条件
1.击坠クウムガン和キョムガン
2.击坠（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、アークグレン、シモン任一被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠クウムガン和キョムガン
可获得强化芯片
バリア・フィールド（クウキョムガン）

关卡要点

由于我方一开始气力就全满，基本可以一路碾压过去，击坠两个BOSS后它们会合体为一个并移动到要保护的目标附近，得立即回防。另外合体后的BOSS还有以自身为中心5格范围的地图武器，接近后最好就一口气击破，不要给它有使用的机会。

第53话B 最后の胜利者

胜利条件
1.击坠リーブラ
2.击坠トールギスⅡ和ガンダムエピオン（击坠リーブラ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ヒイロ被击坠
SR点获得条件
4回合以内让ヒイロ到达目的地，然后全灭所有敌人后再击坠リーブラ
可获得强化芯片
ガンダニュウムアーマー（ガンダムエピオン）
补助GNドライヴ（スサノオ）

关卡要点

一开始需要让希罗前往目的地，为了保证希罗的安全可以一开始就使用气迫开启零系统，然后加上集中就可以往目的地飞奔了。不过考虑到他也是主要战斗力，可以先移动到目的地附近，等第四回合时攻击后再移动到目的地，这样可以最大程度利用到他的战斗力。其他成员建议兵分两路，一路往上一路往右，往右的部队可以稍微多带一些，目的自然是为了对付地图右上的母舰群。击坠リーブラ后，ガンダムエピオン、スサノオ和トールギスⅡ三架敌机登场，三架机体的HP都超过50000，实力也非常强劲，建议集中火力各个击破。

第54话A 绝望の世界

胜利条件
1.击坠カテドラル・ラゼンガン
2.击坠皇帝ズール和ムゲ帝王（第一部分完成胜利条件1后）
3.击坠アンチ・グレンガン（第二部分）
败北条件
1.我方战舰、龙马、シモン、タケル、アークグレン任一被击坠
2.我方战舰、シモン、タケル、アークグレン任一被击坠（第一部分我方增援出现后）
2.シモン被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠カテドラル・ラゼンガン
可获得强化芯片
S-アダプター（ムゲ帝王）
勇者の印（皇帝ズール）



关卡要点

这关有两个部分，第一部分需要先对付カテドラル・ラゼンガン，它的的HP很多，要获得SR点最好第二回合就开始累积伤害，它没有HP回复和底力这样的技能，打了一半放在那里也不会有太大的问题，而且当它的HP降到一定程度时我方增援就会登场，第二回合就触发条件让增援登场的话对SR点的获得有一定的帮助。击坠カテドラル・ラゼンガン后皇帝ズ-ル和ムゲ帝王各带着一小拨杂兵于地图两侧出现，其中的皇帝ズ-ル非常棘手，各项能力高不说，还有2回行动、地图武器、异常状态武器等，一定要不惜精神先把它击破，这样剩下ムゲ帝王一个就基本没有威胁了。第二部分的敌人很少，而且一开始我方就气力全满，直接冲上去用各种大招招呼就对了。

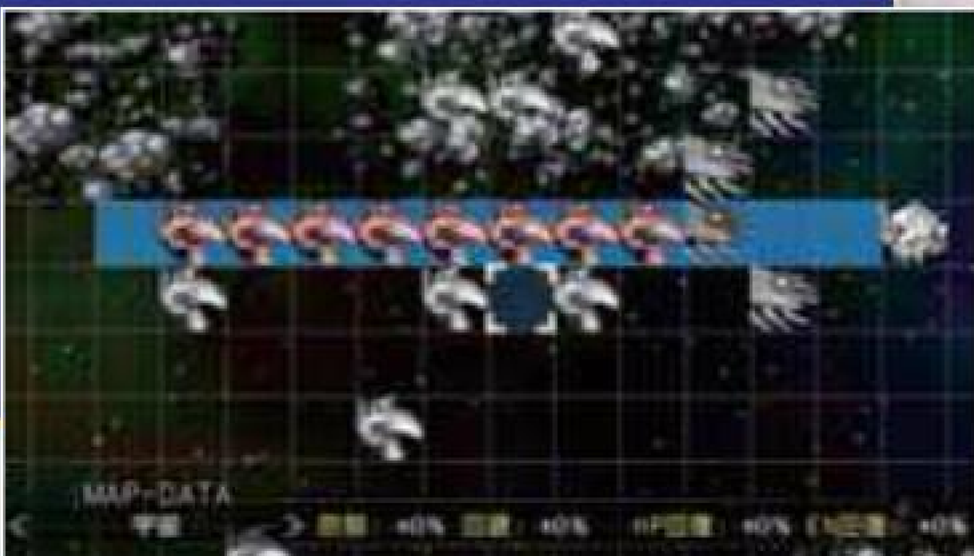
第54话B

決战！！果てなき进化へ！

胜利条件
1.敌全灭
2.コ-ウエン＆スティンガ-登场后5回合内将其击坠（インベ-ダ-全灭后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.龙马被击坠
3.コ-ウエン＆スティンガ-登场后经过5回合（インベ-ダ-全灭后）
SR点获得条件
敌全灭时任意一名机师的击坠10架以上敌机
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关的SR点数获得条件可以说非常简单，由于没有回合数的限制，加上初期大量实力较弱的杂兵，我们可以在第一回合慢慢站位，将攻击力高、射程远的机体放到较靠前的位置，运气好的话一回合反击下来就能拿到SR点了。击坠一定数量初期敌人后，大量バジュラ（大型）在地图左侧出现，下一回合我方援军抵达，其中不少人都是不错的战斗力，之前在左侧大量堆积的バジュラ（大型）可以用地图武器快速清理，右侧新增的敌机血多皮厚，将其他敌人清理得差不多之后再来慢慢处理。全灭インベ-ダ-后再次出现新敌人，其中コ-ウエン＆スティンガ-的HP接近25万，不过我们有5个回合的时间来对付它，不用太过着急。



第55话A

アナタノオト

胜利条件
1.击坠巨大ランカ
2.击坠バトルギャラクシ-（完成胜利条件1后）
3.击坠バジュラ・クイ-ン（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、アルト、バサラ任一被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠32架以上的敌机后再击坠巨大ランカ
可获得强化芯片
シェリルのディスク（バジュラ・クイ-ン）
ランカのディスク（バジュラ・クイ-ン）
Fボンバ-のディスク（バジュラ・クイ-ン）
娘娘名物まぐろマン（过关后）

关卡要点

这关有不少バジュラ系敌人，所以又是巴萨拿大展身手的舞台，关卡前最好对巴萨拿的机体进行一定的改造，能改满最好，这样有运动性和移动力的全改奖励，改不满的话就以运动性为主，然后装上加射程的芯片，关卡开始加了集中后直接扔进敌阵里就行了，SR点轻松到手。完成初期胜利条件后敌增援于地图左上角出现，而第二次敌增援则要击破敌方母舰才会出现，所以最好先把之前残留下来的杂兵清理完再说。第二次敌增援里的バジュラ系敌人依然可以交给巴萨拿，其他机体则主要负责右侧敌人，注意当BOSS的HP降到一定程度会全回复一次，围攻时要计算好伤害，以免一回合打不死给它有用地图武器的机会。

第55话B

复活の暗黒神

胜利条件
1.击坠クウムガン和キョムガン
2.击坠クウキョムガン（击坠クウムガン和キョムガン后）
3.击坠カテドラル・ラセンガン（击坠クウキョムガン后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ア-クグレン被击坠
3.シモン被击坠
4.カテドラル・ラセンガン到达地图底端（击坠クウキョムガン后）
SR点获得条件
1.3回合内敌全灭后击坠クウムガン和キョムガン
2.3回合内敌全灭后击坠クウムガン和キョムガン，不击坠シュロウガ也能获得（シュロウガ登场后）
可获得强化芯片
バリア・フィ-ルド（クウキョムガン）

关卡要点

这一关一开始我方全员气力为最大，因此虽然敌人数量众多且都带护盾，实际打起来却非常爽快，学会了“气力界限突破”技能的

主力机体可轻松打出上万的伤害。将クウムガン或キョムガン任意一台机体击破后シュロウガ作为敌人登场，将クウムガン和キョムガン全部击破后出现这两台机体的合体形态，HP突破10万，将其击坠后还会出现HP高达20万的カテドラル・ラセンガン，因此精神一定要省着用，否则等カテドラル・ラセンガン出现后会非常头疼。

第56话A BEYOND

胜利条件
1.击坠レグナント
2.击坠ガデッサ和ガラッゾ（完成胜利条件1后）
3.击坠リボーンズガンダム（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、刹那、ティエリア任一被击坠
2.我方战舰或刹那被击坠
SR点获得条件
3回合全灭其他敌人后再击坠レグナント，但アルケーガンダム击坠与否都可以
可获得强化芯片
ハロ（リボーンズガンダム）

关卡要点

初期的战斗不算太难，只是敌方的大炮会每回合会随机对我方单位造成伤害，并且攻击是无法回避的，没怎么改造过的机体最好不要上前线了，免得被击中后还被敌机围攻。SR点如果抓得紧一般第二回合就能达成，不过因为敌增援的出现位置就在我方部队旁边，在多数机体都行动过的情况下进入敌方回合会很被动，所以建议等到第三回合，我方还有较多未行动的机体时再达成，这样也有更多的应对空间。增援里的杂兵是杀不完，只要低于一定的数量就会增援，不想纯粹被消耗就得尽早击坠ガデッサ和ガラッゾ。最后的一次增援里的BOSS会主动攻击刹那，只要等它自己过来再围攻就可以了。

第56话B 奈落への螺旋

胜利条件
1.敌全灭
2.アンチ・グレンラガン（后半段战斗）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.シモン或タケル被击坠
3.アークグレン被击坠
4.シモン被击坠（后半段战斗）
SR点获得条件
3回合我方行动以内全灭敌人
可获得强化芯片
S-アダプター（ムゲ帝王）
勇者の印（皇帝ズール）

关卡要点

开场我方被敌人包围，需要将部队分成3～4拨朝不同方向进攻。敌人的种类很杂，其中夹杂了不少HP较多的机体，这类敌人交给可以进行再攻击的机师优先攻击，必要的时候可以考虑使用精神。全灭初期敌人后，ムゲ帝王和皇帝ズール登场，这两个家伙血厚不说，人形态的ムゲ帝王回避率非常高，并且两人的攻击都附带对我方非常不利的异常状态，ひらめき依旧是必备的精神。

解决掉这两人后进入后半段的战斗，我方只能出战6架机体，选绝对主力上吧。我方出场角色气力全满，加上アンチ・グレンラガン的HP只有5万出头，使用热血和魂之后用大招，两、三下就能搞定。



第57话A ゼロ・レクイエム

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アリエティス（敌方增援出现后）
3.击坠ダモクレス要塞（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰或ヒイロ被击坠
SR点获得条件
同一回合内击坠サザーランド・ジーク、ランスロット・フロンティア、ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン
可获得强化芯片
ガンダニュウムアーマー（ガンダムエピオン）
补助GNドライヴ（スサノオ）

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后数架アリエティス于地图左下角登场，虽然真的アリエティス只有HP多的那架才是，不过面对假货时也不能大意，它们都有能令机体行动不能的武器，中了的话就只能任人宰割了，所以最好让回避率高的机体去迎击。击坠真的アリエティス后迎来第二次增援，SR点要求同一回合内击坠

增援里的サザ-ランド・ジ-ク、ランスロット・フロンティア、ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン五架机体，其中ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン会先于其他两架行动，摆好阵势等它们送上门来后就立即击破，然后利用杂兵做连续行动，一口气冲上去解决剩下的两个，而最后的ダモクレス要塞除了地图武器外基本没什么威胁。

第57话B
ネクスト・フロンティア

胜利条件
1.击坠巨大ランカ
2.击坠バトルギャラクシ-、レグナント和アルケ-ガンダム（击坠巨大ランカ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アルト、バサラ或刹那任意一人被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠30架以上敌机后再击坠巨大ランカ
可获得强化芯片
无

关卡要点

这一关要面对的是老对手——各种型号的バジュラ。バジュラ（ナイト级）和バジュラ（ビショップ级）都属于皮糙肉厚型，不过我们有巴萨拿这位歌神在场，管你是什么型号的バジュラ，一首歌送你回老家，血多的家伙就交给他了。巨大ランカ的能力不高，击坠后大量敌机在地图中部和上方出现，我方大部分部队会和中部的敌人遭遇，各种精神要提前加好，较弱的机体提前返回主舰，否则等敌方行动时我们的损失会比较惨重，只要熬过这一回合就没什么难度了。

第58话A
闪光！！进化の果て！

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠巨大コ-ウェン&スティンガ-（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰或龙马被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无



关卡要点

由于地图左上和右上那些上万血的杂兵不会主动出击，要获得SR点就得让主力机体用精神和连续行动等增加移动的手段第一时间赶过去击破，否则时间会来不及。全灭初期敌人后BOSS又带着若干上万血的杂兵登场，由于目标只有BOSS一个，想速战速决的话只要集中火力击坠BOSS即可。

第58话B
革新

胜利条件
1.击坠ガデッサ和ガラッゾ
2.击坠リボ-ンズガンダム（击坠ガデッサ和ガラッゾ后）
3.击坠リボ-ンズガンダム和バジュラ・クイ-ン（バジュラ・クイ-ン出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那、ヒイロ、ティエリア或バサラ任意一人被击坠
3.刹那、ヒイロ或バサラ任意一人被击坠（击坠ガデッサ和ガラッゾ后）
4.刹那、アルト或バサラ任意一人被击坠（バジュラ・クイ-ン出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠ガデッサ和ガラッゾ
可获得强化芯片
ハロ（リボ-ンズガンダム）
シェリルのディスク（バジュラ・クイ-ン）
ランカのディスク（バジュラ・クイ-ン）
Fボンバ-のディスク（バジュラ・クイ-ン）

关卡要点

这一关一开始敌人数量就非常多，不过左侧的大量バジュラ可以交给巴萨拿一人来解决（将运动性改造满再装上增加运动性的强化芯片基本可以保证不被攻击到）。本关获得SR点的条件不要求全灭敌人，将第一攻击目标锁定在ガデッサ和ガラッゾ身上很容易完成条件。击坠ガデッサ和ガラッゾ后出现的リボ-ンズガンダムHP接近10万，一起登场的エンプラス不但血多、带护盾，并且和之前的杂兵一样有2级援护防御，遇到靠在一起的要使用直击后优先解决，不然会浪费很多火力在它们身上。将リボ-ンズガンダム的HP削减1/3后触发剧情，バジュラ・クイ-ン在地图左侧出现，同样是个难缠的家伙，集中火力击坠リボ-ンズガンダム后再来对付这个大家伙。バジュラ・クイ-ン不但会2回行动，地图武器的范围也非常大，建议先让超级系机体站在它的四周封锁住其行动，然后再将其他机体见缝插针安排到地图武器攻击范围的盲区，这样可以最大限度减轻损失。巴萨拿的歌可以对バジュラ・クイ-ン造成伤害，是个不错的战力。

第59话A

最后の圣王

胜利条件
1.击坠パレス・インサラウム
2.击坠人造次元兽エクサ・アダモン（完成胜利条件1后）
3.击坠圣王机ジ・インサ–和パ–ルファング（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合全灭其他敌人后再击坠パレス・インサラウム
可获得强化芯片
Dエクストラクタ–（人造次元兽エクサ・アダモン）
钢の魂（圣王机ジ・インサ–）
DMアダプタ–S（パ–ルファング）

关卡要点

初期敌人配置里位于地图左上和右上的HP较多，可以先往这两边推进然后再在中间集结。初期BOSS被击坠会变为次元兽再次登场，由于它有地图武器，最好一登场后就马上集中火力击破。最后的增援出现位置在地图中央和下方，可以把战线往上挪一点重整态势后再迎战，パ–ルファング被击破后圣王机ジ・インサ–会使用铁壁、必中和觉醒，加上它还会2回行动，也就是可以行动3次，这时如果有受伤的机体在它旁边有可能会被集中攻击瞬间击坠，所以和它战斗时一定要随时保证全员满血，并先用脱力把它的气力降到最低。

第59话B

大逆のインサラウム

胜利条件
1.击坠パレス・インサラウム
2.敌全灭（击坠パレス・インサラウム后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合我方回合内全灭其他敌人后击坠パレス・インサラウム
可获得强化芯片
DMアサプタ–S（パ–ルファング）
钢の魂（シュロウガ）
Dエクストラクタ–（人造次元兽エクサ・アダモン）

关卡要点

本关我方可出击机体数为30架。初期敌人以次元兽为主，并且离我方部队距离较近，大部分机体第一回合就可以冲上去开打，两个回合就能清理掉大部分次元兽。地图上方左右两边各有三架主舰，派几架移动力高的单位上去解决，其他人集中火力对付中央的パ–ルファング和パレス・インサラウム，4回合完成目标时间还算比较充裕。击坠パレス・インサラウム后，シュロウガ和人造次元兽エクサ・アダモン出现在门附近，并且还会跟随几只次元兽ル–ク・アダモンA，这些敌人都有大范围的地图武器，如果放任不管等到敌方行动时我们有灭团的危险。因此之前击坠パレス・インサラウム的时机最好是在我方回合大部分机体还没行动时，这样就有足够的火力来对付新增的敌人。



最终话A

再世の未来

胜利条件
1.击坠シュロウガ
2.击坠次元将ガイオウ（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然BOSS一开始就在身边，不过现在是无法对其造成伤害的，先要把右上角的シュロウガ击倒。这关的难点在于清理杂兵阶段就有来自身边BOSS的干扰，而且它还有地图武器，得用脱力把它的气力保持在130以下。击倒シュロウガ后虽然我方的攻击奏效了，不过这时BOSS也会变为最终形态，实力比之前又提升了不少，注意当BOSS的HP降到一定程度时会全回复一次，最好用精神争取一回合击破，拖得越久对我方越不利。



最终话B 再世する次元

胜利条件
1.击坠圣王机ジ・インサ–
2.击坠次元将ガイオウ（击坠圣王机ジ・インサ–后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

不愧为最终话，比之前所有关卡的难度都高出不止一个档次。ゲ–ルティラン和圣王机ジ・インサ–都是非常厉害的对手，2回行动、大范围地图武器以及超多的HP都不是短时间能够解决的，同时还要面对一堆真次元兽的攻击，另外每个回合开始我方随机5名成员会被次元门攻击，会损失1/3左右的HP。刚开始的目的是击坠圣王机ジ・インサ–，它从第二回合开始才会行动，虽然每回合可以行动两次，但由于离我方初始距离较远，等我们真正接触到它的时候已经是第四回合了。ゲ–ルティラン离我方部队很近，第一回合就会受到其攻击，在击坠圣王机ジ・インサ–前所有攻击都对它无效，不过它的命中和伤害不算高，只要用脱力将其气力控制到130以下就能防止他使用大范围地图武器，避免团灭的危险。建议战斗开始后在原地集合、站位，能力较弱的机体就加好精神并站在有援护防御的机体旁边，Zero的战术指挥自然用“防御指挥”，真次元兽的能力比上一关的普通次元兽高不了多少，在前3个回合尽可能多地消灭掉，等圣王机ジ・インサ–靠近后就集中火力攻击它。击坠圣王机ジ・インサ–后，次元将ガイオウ在地图左上角登场，能力自然非常强悍，30多万的HP足够磨一阵了，不过此时杂兵基本清理干净，再强的机体在围攻之下也只有败阵的份。



通关奖励

- 继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）
- 继承PP
- 继承机师击坠数
- 2周目以后主角后继机可自由在两种类型间换装
- 2周目以后可以获得从前作继承记录得到的全部强化芯片
- 2周目以后if路线即使不触发条件也可选择
- 4周目以后解禁15段改造



和前作相比，本作关卡的长度和敌人数量又有了明显的增加，不过难度却不升反降，这归结于关卡中大量的杂兵类敌人，不但无法撼动我方主力机体，还白白送来了击坠数和大量金钱、经验，到游戏中、后期，每打完一关基本就可以改造满一台机体，并且主力机体全ACE毫无压力，爽快之余也不禁感叹如今的《机战》越来越《无双》了。





文 半夏 美编 咕噜

国王、魔王与7公主 新・王祥物语			
王と魔王と7人の姫君たち ～新・王様物語～			
PSV			
Konami	A・RPG	日版	2012年3月29日
1人	6480日元	无对应周边	
相关攻略研究：—			

本作是Wii平台《王样物语》的续作，由制作“《牧场物语》系列”的MMV（现Marvelous AQL）一手打造，游戏整体风格清新可爱，战斗设计很独特，十分容易上手，而且奖杯也比较容易拿到，是一款值得推荐的作品。

系统解析

操作方法

按键	作用
↑	变更队列
↓	解散亲卫队
←/→	切换镜头远近
L	重置镜头
R	开启/关闭目标线，指引亲卫队攻击
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
○	确定、选择、调查、继续对话、国王挥剑攻击
□	派遣亲卫队进行攻击、转职等动作
△	变更亲卫队员顺序
×	取消、召集、命令亲卫队撤退
START	打开菜单
SELECT	使用公主特殊能力
PS+START	截图

游戏中除了按键还可以使用触屏进行操作，具体如下：

动作	作用
点击	点击国民可以进行召集；点击怪物派遣亲卫队会进行攻击
画圈	圈入多名国民可以将他们一起召集到亲卫队中
双击背触板	显示敌人情报



界面解说



1.公主生命

2.国王生命

3.公主能力剩余次数

4.亲卫队人数/最大数：可以通过实施制定王国プラン扩张数目上限。

5.亲卫队：排列顺序按△可以变更，绿色圆点表示亲卫队员生命值，受伤会变暗，全部暗掉的国民重伤不能继续战斗。

6.菜单

7.雷达地图：显示国王周围有些什么东西，点击会开启大地图。中间白色箭头是国王所在位置以及所对方向；红色圆点是敌人；黄色×是可挖掘地点；蓝色圆点是道具；黄色长条是需要大工建造的地点；蓝色长条是スポット图鉴收集地点；蓝色音符是ハナウタ图鉴收集地点；红色UFO是アニマル图鉴收集地点；黄色圆点是需要相关职业破坏的障碍。

8.怪物：怪物头上红色圆圈表示其血量，派遣士兵对其攻击能减少其血量。

菜单说明

选项	说明
	目前时间
56,695,000	目前所持金钱
	所持道具，在这里可以查看及使用道具，查看或丢弃装备和当前战利品
	地图，进入地图后△扩大地图；L显示任务；R显示ドドンジャンプ炮；□不显示图标；START直接回城
	帮助，可以查看操作说明以及收集的图鉴

选项	说明
	情报，可以查看当前队伍成员情报、更换装备
	存档
	读档
	设定，可以变更文字速度，声音大小等设定



设施介绍

最初主人公的王城只有很小一块领地，很多设施都没有开放，随着领土的开拓，领地范围会变得更加宽广，可建设设施逐步增加，大部分设施需要先在王座选择“王国プラン”建设后才可以使用。

王座

王城内的宝座，国王坐上去之后会开启王座菜单内容如下：

选项	说明
	王国建设计划，在这里花费一定金钱可以建设城内各种设施、增强军队实力
	意见箱，在这里可以接受各种任务、收到国民的来信，具体说明见后文
	王国情报，能够查看所有职业国民人数以及国家发展状况
	国民菜单，显示所有国民数据，可以自由编排亲卫队
	存档
	读档

职业小屋

可以进行转职的屋子，包括弓箭手、士兵、农民等等，在“王国プラン”里选择建设之后会出现在地图上，屋顶有对应职业帽子的标志，对着职业小屋将国民从正面进行突击就能使居民进行转职。不同职业所需要花费的金钱不同，金钱不足时无法进行转职。具体职业特色将在后文说明。



床（ベッド）

点击床会进入睡眠，第二天才会醒来，全体国民体力回复，触发商人拜访事件后可以在“王国プラン”里选择购买闹钟，之后在床旁边会有闹钟出现，选择之后可以指定起床时间，从而方便触发一些有时间限制的任务。

医院

战斗中受伤亲卫队员都会被送到这里疗伤，住院期间不能随国王出征，过一段时间会自动出院。如果急需某个病人出院也可以点击医院内侧看板，选择花费一定金钱使病人立刻出院。



合成屋

在这里可以派遣国民使用各种素材合成需要的道具以及装备，也可以使用装备换取合成所需素材。合成分为独自合成和在线协力合成，派遣的居民越多、协力人数越多合成时间越短。独立合成派遣10名国民的话合成1个道具需要花费180分钟，而在线合成如果有其他玩家一起协力能减少不少时间。合成并不一定都会成功，协力人数越多越能提升成功率，另外有的职业对合成有增益也能提高成功率，而如果只派遣没有进行过转职的国民进行合成很可能就会失败。

教堂

国民在一起相处久了就会坠入爱河，此时他们头上名字旁边会有心形标志，把他们对着教堂发起突击，就会举行婚礼，仙鹤会送来小孩子，从而增加国民人数。但是要找到到底谁和谁相爱比较麻烦，这里有个简单的方法，把所有坠入爱河的国民都加入到亲卫队中，然后对着教堂一口气突击，相爱的两个人就会自动结婚。



讲台（お立ち台）

在“王国プラン”中选则设置お立ち台后，在王城门口就会出现一个小台（王国扩建后移动到王城阳台上），站在上面可以很轻松地选择召集不同的居民前来集合，能够更快速召集亲卫队。在“国民リスト”中可以轻松查看国民数值，从而编排亲卫队成员；“亲卫队”选项能够将编排好的亲卫队召集到一起；“グループ”选项可以登录当前队伍，下次能直接从这里召集本次队伍的成员；“チーム”中可以按照不同的职业分工召集居民。



温泉

在野外地图中会有冒着白气的坑，派遣亲卫队挖掘之后就会出现温泉，泡温泉能够恢复体力，国王和公主也可以泡，每个温泉都有一定寿命，当寿命没有时就不能再使用了。



职业详解

のんきな大人

悠闲的大人，国民最初的职业，只会简单挖掘，对攻击等事情不擅长。



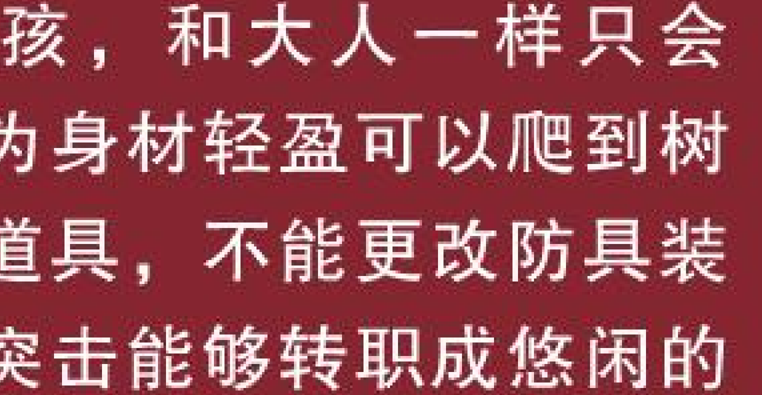
真面目な农民

认真的农民，十分擅长挖掘，任何小的缝隙都能进行挖掘，攻击比较一般。



のんきな子供

悠闲的小孩，和大人一样只会简单挖掘，因为身材轻盈可以爬到树上拿下上面的道具，不能更改防具装备，对着学校突击能够转职成悠闲的大人。



下っ端兵士

普通士兵，比较擅长近身攻击，但是完全不会挖掘，不擅长建筑甚至还会破坏建筑进程。



つわもの兵士

强者士兵，普通士兵的进化版，十分擅长近身战，能够对付巨大的怪物，不擅长建筑和挖掘。



普通の大工

普通的木匠，能够建设桥梁、楼梯、ドドンジャンプ炮传送点，不擅长战斗，建筑速度一般。

铁腕の矿员

铁腕的矿员，能够破坏巨大的岩石从而开辟道路，体力不错在战斗中比较活跃。

やり手の商人

能干的商人，喜欢财宝，能够发现隐藏着财宝的坑、破坏巨大钱包得到里面的钱。

麻醉医师

完成“王国プラン”中“学校寄付その7”之后收到信件说培养出了麻醉医师，第二天傍晚之后去セレブの町能够看到，对话之后可以加入亲卫队，能够使怪物麻痹。

虹色の魔法使い

完成“王国プラン”中“マジカルランド”的全部建设后，会发生のんきな大人拜见事件，之后夜里召集のんきな大人可以发现他们中有穿着魔法袍的人，这些就是虹色の魔法使い，能够使用魔法把怪物变成木和石头。

アニマルハンター

动物猎人，擅长远距离攻击，能够射中高处的怪物以及迎面飞来的瓶子、石头等道具。

メガ大工

百万木匠，能够建设桥梁、楼梯、ドドンジャンプ炮传送点，不擅长战斗，比普通木匠建筑速度快。

ギガ大工

千万木匠，木匠的最终形态，能够快速建成各项设施。

グルメなコック

美食家，擅长制作料理，能够把鸡状怪物一瞬间变成料理。

钢腕のキコリ

钢腕的樵夫，能够破坏巨大的树木，从而开拓道路，战斗中也比较活跃。

钢の骑士

在发生商人拜见事件后，在“王国プラン”中购买了珍しいヨロイ后，某天半夜和王座附近徘徊的钢の骑士对话后他可以加入亲卫队，最强的攻击职业。

其他职业

包括タマゴン人、放送局员、お山の一等兵、工作人间这些为击败领主之后的移民帮手，他们可以破坏某些特殊机关，如巨大鸡蛋、坏了的电视、乐高玩具堆等等，但不能更改装备。另外在合成屋合成召唤の纹章能够开启流浪の剑士、异国の狙击兵、のんきなホビット三个职业。

任务说明

在ごいけんBOX中能够接到各种任务，主要分为4类包括：**ヌシクエスト**、**サブクエスト**、**姫クエスト**、**チャレンジクエスト**。**ヌシクエスト**是讨伐地区领主（ヌシ）的任务，没有时间限制，和主线剧情相关，有一定难度。完成之后能够开拓一块领土，从而建设更多设施、建筑。**サブクエスト**是支线任务，有时间限制，需要讨伐一些小BOSS，难度不大，完成之后会有丰厚的奖励，有的支线任务会反复出现。**姫クエスト**是公主任务，在拯救出公主后会出现，要求国王收集一些东西，包括图片、歌曲等等，收集完成后能够获得相应奖杯。**チャレンジクエスト**是挑战任务，目前官方只开放了两个，一个是打败规定数目的**オニ–**，一个是在90秒内全力打败**オニ–**，完成后会根据成绩不同得到不同奖励，同时可以把自己的成绩上传到网上和其他玩家比较排名。



关于存档

游戏中可以随时打开菜单进行存档，如果在野外发现无法存档，很可能是还处在战斗中，或者国民还在庆祝战斗胜利，稍等一下就可以进行存档。

角色介绍

コロボ



简介：擅长剑术的14岁少年，也是国家的王。一旦决定的事情就会坚持做到最后，深得国民爱戴。

战斗中作用：可以派遣亲卫队进行攻击，也可以挥剑对敌，攻击力比较高，可惜血很少只有3格，而且暂时没有增加其血量的装备，要注意保护其不受伤害。

アプリコット



简介：国王的青梅竹马，心地善良性格温厚，十分喜欢国王，羡慕憧憬和自己性格完全相反的イリス，并把她视为姐姐，不会怀疑他人。

战斗中作用：一段时间内使国王的攻击力上升。

图鉴相关：希望国王完成スポット图鉴，寻找在地图上各个位置她留下的照片。

ココモハイン



简介：王国内无人不知的超人气偶像，性格有着作为偶像的一面以及私下率真的一面。一旦有不满意的事情就会毫不犹豫说出来。

战斗中作用：使用歌声使四周敌人都处于麻痹状态。

图鉴相关：希望国王完成ハナウタ图鉴，从国民手中获得乐谱就能完成。

アマビレ



简介：喜欢食物（特别是甜食）的少女，擅长制作点心，称呼国王为哥哥，并十分仰慕他。是个性格率真充满活力的女孩。

战斗中作用：使全员生命恢复3点。

图鉴相关：希望国王完成グルメ图鉴，需要在各地收集食材。

さくら



简介：始终坚持自己心中的正义，礼仪举止都很重视的王国巫女，十分喜欢花的大和抚子。无论何时都很安静少言。

战斗中作用：一定时间内在国王周围布下结界，使其不受攻击伤害。

图鉴相关：希望国王完成モンスター图鉴，和各种敌人战斗就能自动留下相关数据。

コリーナ



简介：使用高科技创造的高性能人形机器人，搭载了丰富的知识数据，性格十分单纯，对人类所说的话深信不疑。

战斗中作用：发射追踪光线对敌人发起攻击。

图鉴相关：希望国王完成レコード图鉴，随着游戏的完成数据会逐步完成。

イリス



简介：实力十分强大的大人，身高很高，体型超正，喜欢喝酒。如果害羞的话就用暴力掩盖，也有十分可爱的一面。

战斗中作用：能够加快亲卫队建设、开发的速度。

图鉴相关：希望国王完成宝石图鉴，收集散落在地图各处的宝石。

シズカ



简介：从异世界来的公主，不知为何被卷入到这个世界。十分向往普通的生活，期待能够返回自己的世界，能够和动物沟通，心地善良。

战斗中作用：召集动物和怪兽成为同伴帮助抗敌。

图鉴相关：希望国王完成アニマル图鉴，在地图各处有散落的UFO，发现后就能拯救出被困动物。

アズ-ル



简介：ハウザ-的孙子，头脑聪明剑术高强的少年。作为参谋大臣十分称职地辅佐国王工作，让人信赖。工作都能完美完成，稍微有点毒舌。

ハウザ-



简介：和爱牛パンチョ一起战斗，过去是国家的参谋大臣，后将职位让给孙子，现处于半隐居状态，让人信赖的存在。

フェルデ



简介：国家的记录大臣，努力完成工作，性格争强好胜，有点傲娇，其实是个怕寂寞的人。随着找回的公主数量增加，深感自己和国王之间的差距而自卑。

リアム

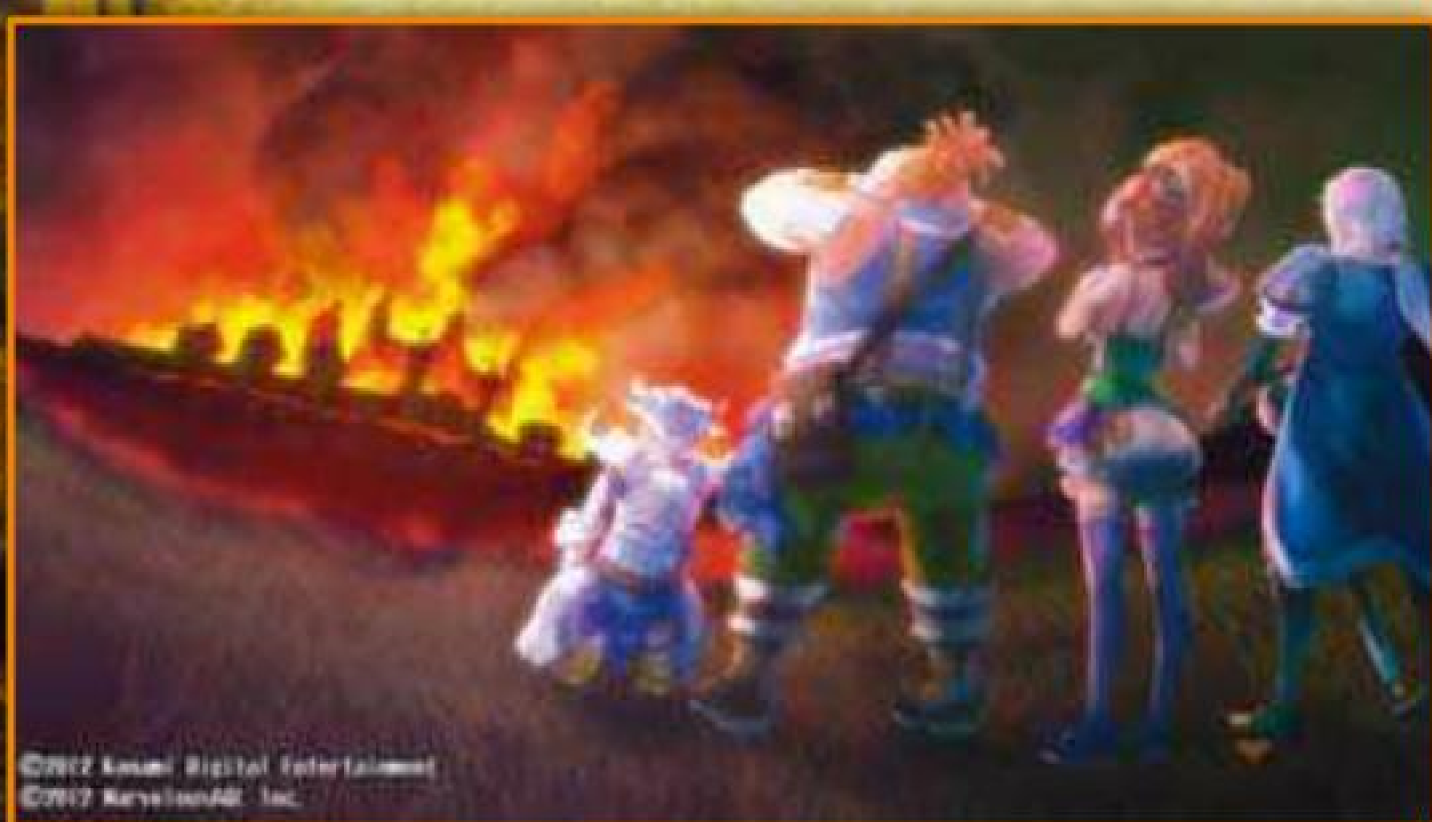


简介：アズ-ル和フェルデ的青梅竹马，自封为“什么都会大臣”，对国王工作有过帮助，后踏上旅行。胃口很大，喜好美食。

流程详解

游戏中玩家需要扮演国王，复兴国家，拯救被魔王抓走的7位公主，最终和魔王对决迎来结局。因此每天国王需要带领亲卫队外出进行探险，完成相关任务进而扩大领土，击败看守者拯救7位公主。当游戏卡住时，可以接取任务，不断扩大探索范围来推动剧情的进行，探索顺序并无严格要求，下文流程是笔者的攻略顺序，仅供大家参考。下文攻略均采用“Normal”难度下进行说明。

原本和平的国家突然被莫名的怪物袭击，而一无所知的国王只好在少数精英护卫的保护下暂且逃离。这是让玩家熟悉操作的一仗，使用□键派遣亲卫队开拓道路、攻击敌人，走出迷宫后成功和剩余部队汇合，可惜亲卫队在这一仗都牺牲了，众人只能悲伤地望着火海中的王城。



找到一个很破旧的小屋，只能先把这里当作王城，来王国做客的六位邻国公主生死未补，让人十分担心。和所有人对话开启存档功能后点击宝座入座。アズール提议要先筹备钱才是复兴国家的第一步，目标是凑齐100000金钱。出门学会如何募集国民，使他们成为亲卫队，在地图寻找可以挖的洞进行挖掘，因为目前国民还没有职业，有的洞挖不了可以暂时不用管。回到王座从小さいな田の农家和兵士の门番小屋中选择一个建设，前者可以使村民转职成真面目な农民，后者可以使村民转职成下っ端兵士。

有了转职过的亲卫队后可以继续向外探索，来到海边有不少罐子破坏后能够得到装备，同时可以在海边拿到奖杯“明日に叫べ”。过河之后有不少小怪，如果转职都是农民要注意躲避小心受伤，如果都是士兵打起来会相对轻松，在离战斗区域不远的地方有一个温泉，是补给的好地点。拿到不少战利品后可以回王座建设另一个职业小屋，之后就可以带着士兵和农民一起探险了。アズール提议要建设广场收集国民意见，如果钱够直接建设就好。

第二天会收到信件，有村民举报领主（ヌシ）ギューコツ的消息，アズール分析出袭击王城的魔物正在用领主的力量限制国王复兴国家，因此必须除掉领主。开启任务系统，以后可以在ごいけんBOX里接受各种任务了。过河之后向右就能挑战ギューコツ了。

领主 ギューコツ



第一个小BOSS，血量只有80，建议多带几个士兵去打，农民可以不带。它冲过来时要及时躲避，但不要躲太远因为它会把头撞飞造成眩晕，此时是最好的攻击时机。不过不要贪刀，打几下就要闪开，不然头落下来它一恢复就会把身边的士兵都踢走。当它头上冒气时表示要开始攻击，抓紧下令让士兵闪避，它会跳到空中来压士兵，这一招的攻击范围比较大，需要躲远一点，注意国王血量，必要时可以使用道具温泉水进行回复。

战斗胜利后コットン和フローレンス和登场，建立トンコツ教会和医院，第二天国民举办祭典庆祝打败领主，能够去广场和国民一起欢庆，想结束的时候去王座坐一下就好，以后每次打败领主都会举办这样的庆祝活动，下文将不再说明。出门查看教会和医院使用指南，回到宝座。アズール提议为了压制敌人需要去更多区域，并建设大工の小屋。王国プラン中出现可以增加3名亲卫队上限的内容，建议优先购买，买了之后可能不够钱建大工の小屋可以出门探索凑够钱再回来。带着亲卫队中有大工之后来到河边学习建设桥，学会△按键变更队伍先后位置，避免士兵破坏建筑，建设桥之后，リアム决定踏上旅程，离开了国王。

サミーラ来到这里，合成屋召开，以后可以在这里进行合成和解分了。回到王座后チャレンジクエスト开放，可以等有一定实力在来挑战，为了打到高处的怪物需要ハンター の小屋，可惜暂时没有空间，刚好有领主任务信件到达，接受之后去医院后面可以挑战巨大青蛙——イーボンヌ。



领主 イ-ボンヌ



只有三招的BOSS，当它仰天的时候，就是准备喷毒液了，仔细看地上有紫色小点的地方就是会沾到毒液的地方，要远离那里，喷毒之后它会发一下呆，此时可以尽快攻击，不过要小心不要碰到毒液。之后它头上会有生气标志，可能是会对着亲卫队冲撞，也可能是跳跃起来压，都要尽快撤退，以免受伤，注意不要站在BOSS正对面，要往两侧跑。反复几次就能将其消灭。

回到王座建设ハンターの小屋，转职为ハンター后能够使用弓箭远程攻击敌人。多带几个ハンター去合成屋左后，建设楼梯（需要大工），能够挑战オニーサン。

领主 オニ-サン



由1个挥舞大锤的**オニー**带几个小**オニー**，它们身后高台有两个**オニー**负责扔东西砸人，大**オニー**会挥舞铁锤，小**オニー**攻击力也不低，虽然看似难打，但其实这时最简单的领主，只需要站的远一点，派**ハンター**远程攻击就可以，**オニー**们不会移动，所以**ハンター**可以慢慢把它们射死。近战士兵不要派遣，跟在国王身后看热闹就够了，记得大**オニー**血快没时要上前回收地上的战利品，不然它一挂掉战利品就不能捡了。

到王国收到オニーキング挑战书，攒够钱的话建造きこりの小屋，位置在合成屋右上，带亲卫队来转职，之后可以去之前オニーサン的左上砍掉大树桩进行开拓。有很多オニー站在高处扔东西，一定要带远程攻击ハンター清理掉之后再往前走，好在补给的温泉比较多，注意挖掘。一直向上能发现オニーキング，记得打前挖温泉浸泡。

大领主 オニ-キング



オニーキング会抓起身后**オニー**丢过来的东西进行攻击，要注意回避，它身前有一些木头障碍，对自己攻击力有信心的可以绕到木头里面直接发布攻击指令，如果没有建议先结解决掉地图右

侧木头围起来的**オニ-**，减少干扰后再对BOSS进攻。推荐带近战士兵，因为远程士兵可能会被砸到，近战跳到BOSS头上有一定几率将其砸晕，当鬼王头上出现眩晕标志时是最好的攻击时机。

胜利后成功救出アプリコット公主，出门和王城上方的公主对话，就可以结束这一天了。



第二天得到另外两位公主的下落，分别在樱の森和森のカフェテリア两个地区，在解救她们之前，先可以接取小领主任务，扩张王城版图，增加更强力的职业，同时还有若干支线任务可以接了当作练级，增加亲卫队实力。公主任务也要优先完成，只是和公主对话比较简单，之后可以在探索过程中进行图鉴收集了。几个小领主都在合成屋往右的位置，需要钢腕のキコリ，因为探索过程中不一定会遇到什么障碍，所以在编成队伍时虽然要以攻击职业为主，其他职业也要尽量都带一个，在大工还没有进化之前可以带2～3个加快建设速度。

领主 キノアニィ



巨大的毒蘑菇领主，会不断散发着毒气冲过来，所以开战之前要给攻击主力配防毒面具，在它开始冲过来要快速躲避，小心保护国王，同时注意不要跑出战场（有黄色警戒线的地方）打掉一定血之后它会钻入地底，钻出来之前地面会有气体提示，注意绕开那里，推荐使用撤退以及保护国王的指令将国民快速统一在一起。

领主 ナイトクロック



发条将军领主，它最初不动时是攻击机会，等发条快要上满时要立即撤退到石柱圈中间，它会沿着石柱外围转圈攻击，被撞倒会眩晕不动至少掉两血，发条松掉之后它转圈速度会减慢，此时从其身后攻击。接下来它会缓慢转动面朝圈内之后乱撞过来，所以要在它身上出现生气标志时撤退到柱子后面（不能是他面对的柱子），要小心不要让国王走出战场。当其血减少到一定程度后会狂暴化，此时移动速度会提高，要小心躲避，抓住其停下来的时机攻击。

领主 オ-ガガ-オ



伐木领主，中间有一个大木桩，紧贴木桩下达命令的话亲卫队会搞不清攻击方向，要稍微远离木桩再下令对领主进攻，领主会发射一把来回飞的菜刀，队伍不宜拉的太长否者容易被菜刀秒到，同时领主愤怒时（身上变成红色）还会发射气体，在它周围的士兵都会被扫到，建议带远程士兵攻击。

推荐一个比较猥琐的打法：隔着木桩站在领主对面，让远程士兵攻击，由于隔着木桩，领主过不来无法攻击到国王，远程弓箭就能将其慢慢磨死。



领主 ふくろうヤマンバ



猫头鹰领主，它会随机飞到内场柱子上，在场外或者飞行过程中无法打到它，趁它站在柱子时将柱子砍倒它就会摔到地上并晕倒，此时是最佳的攻击时机。如果不能趁它在时砍倒柱子也没关系，没有了柱子之后它就会站在地上，这时也能打得到它，所以推荐先把柱子清理掉。期间它会不定期召唤一群飞鸟出来，鸟群的攻击很高不容易对付，但是属于非主动攻击型，在鸟群出现的时候尽量找个角落躲起来，能有效减少不少伤害。鸟群撤退之后领主就会落地，此时对它展开攻击，几轮之后就能取胜。

打败了几个小领主，支线任务完也成得差不多了，国家扩建之后如果有新的职业建议把现有亲卫队队员的职业都进行升级，这样会对以后战斗有所帮助，记得给亲卫队更换装备。公主可以加入到队伍中，既可以刷好感度又可以对战斗起到帮助，注意保护好她们不要受伤到不能战斗就好。在ホネホネトネル前有一个ドドンジャンプ炮建设点，带着大工前往建造之后就可以很轻松到达这里了。

从ホネホネトネル前向左是森のカフェテリアBOSS是シシカバブゥ，向右是樱の森BOSS是へべれけ天狗，可以随意选择一个公主进行营救。

大领主 シシカバブゥ



糖果领主，打他的方式很有趣，并不能直接与他展开战斗，而是在一个类似弹珠台的地图上，他会不断滚来滚去，派遣士兵对其进行突击，他碰到士兵就会改变方向，也就是当他是弹珠。在反复滚动碰撞障碍物的时候他的体重就会减少，如果没有控制好方向把他漏了下去，他就会吃东西补充体重，体重减少到最低才能取胜。

由于他压到士兵会使士兵受伤，因此建议携带体力比较高的士兵并注意补充体力，温泉水就不要吝啬了，国王不可以离得太近，否则很容易就会因为被压倒而失败，弹珠台还是十分考验运气的，如果能把他打入洞穴瞬间就能减重不少。

胜利后成功拯救アマ–ビレ公主，得知她和アプリコット公主一样对被绑架的事情没有印象，只能继续拯救另一位公主。樱の森中有很多会喷火的怪物，最好给亲卫队换上防烧伤（やけど无效）的装备。

大领主 へべれけ天狗



天狗领主，会喷出龙卷风攻击正面，在听到公主说话提示的时候，要快速躲避，离开他的正面，建议使用守护国王阵型减少队伍长度，免得被龙卷风扫尾。看到他喝酒之后飞起来一定要快速躲避，此时他会从天上吐出大范围火焰，推荐带着アマ–ビレ公主使用技能大范围补血，小心保护国王。血在减少到一定程度时，领主再喝酒会吐出来，一定要从它背面攻击，正面的呕吐物碰到就会损血。

击败领主之后成功拯救さくら公主，从公主口中得知，袭击王城的原来只有一个人，那么大规模的破坏却只是一个人做到的令人十分震惊。其他公主的下落也都被查了出来，原来封印住公主的光柱正是保护旧王城的结界，想要夺回旧王城需要先破坏光柱，奇怪的是只剩下3位公主却有4个光柱，不管怎样

大家一致决定先拯救公主，ホネホネトネル的结界被打开。在去之前可以先打败几个小领主开拓王国区域，以增强自己实力，顺便完成公主任务。



领主 カブり-ず



萝卜领主，会张开大口吞噬士兵，被咬到的士兵瞬间0血，几秒钟后会变成萝卜妖怪攻击玩家。建议使用远程攻击搭配防御阵型，其他阵型由于过长很可能躲闪不急被咬到，而防御阵型能够使士兵跟随国王移动相对安全。在大萝卜身后攻击是最理想的位置，当它张开大口往前探身时一定要快速躲避。

领主 キノジィ



蘑菇领主，动作比较缓慢的领主，会不时放一些小蘑菇出来捣乱，但好在攻击力都不高，在它向后仰伸时一定要远离他，如果在它身上会被弹出场直接判定死亡。蘑菇帽子会不断长大最后压下来使所有人掉血，最好在蘑菇长大前解决掉它。

完成以上两个领主后可以挑战最强领主ブル-ドラゴン，去挑战之前最好合成几个万能药备用，并把装备都尽量换成含有ぶっとばされない、雪だるま无效、异常状态全无效效果的。来到任务标志地点时会看到一个巨大的水晶，打碎后地上出现一个洞穴，进入就能看到它了。

领主 ブル-ドラゴン



最强的龙领主，开始时昏昏欲睡是最好的攻击时机，当它用尾巴拖住头的时候要快速撤退到左侧或者右侧，因为此时它会喷射冷冻气体，沾到就会变成雪人，白色气体变淡后可以上前攻击，它还会用尾巴拍地对亲卫队造成一定伤害，不过不是很严重，最好抓住这个时机攻击，不要闪避。等它飞起来时要把队形调整成防御队形，再先向左侧移动一下，吸引它去攻击左侧，然后快速往之前它睡觉的地方躲好。它会在天上喷射冷冻气体，如果不吸引它先往其他方向就会使所有士兵被冻住。喷射完气体后，它会落在地上进行甩尾攻击，基本上被冻住的亲卫队都会直接被抽飞出去不能战斗，所以如果不幸被冻住一定要使用万能药进行恢复，在它甩尾之后是攻击的好时机，不过不能贪刀，打几下就要快速撤退。巨龙会重复上面的动作，几轮之后就能将它消灭。

打败最强领主后基本上王城区域已经扩充到最大，可以去拯救其他公主了，通过ホネホネトネル，要小心里面有喷火怪物，建议让远程士兵打头阵，解决掉之后再前进。出了通道居然遇到了一切的罪魁祸首——魔王，魔王警告国王不要太嚣张。对话结束后向右走是鸟巢地区，有很多鸡形怪物建议带厨师能够快速解决。左侧是通向封印着公主们柱子的三岔路口，可以按任意顺序进行营救。

在通向タマゴン自治区路上有很多喷火小鬼从高处喷火妨碍前进，记得穿防烧伤装备，顺便带些远程士兵，从远处把喷火小鬼解决掉能够缓解不少压力。继续向前需要走迷宫，虽然只有国王和公主能够进入，但是别担心顺利走完迷宫后能够和士兵会合，由于人单影只如果在迷宫中遇到怪物还是逃命要紧，迷宫中有的前进道路是隐藏的树叶门，要用剑劈开才能前进。

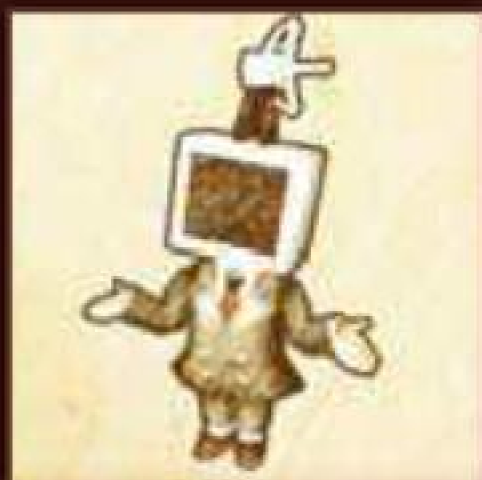
大领主 サンダ-バ-ド



雷鸟领主，在空中时无法攻击，同时会发射雷电追着士兵打，被落雷打中会麻痹，因此防异常状态的装备和药最好多准备一点，同时一定要使用防御阵型快速躲避，注意不要让落雷打到国王，同时保护好公主。它在空中时还会扇动翅膀对地面攻击，最好使用近战将它压下来打，掉下来之后它会眩晕是最好的攻击时机，抓住几次攻击机会就能将其击败。

赢了之后成功拯救了神秘穿越而来的シズ力公主，似乎真的存在有两个世界，今后可以使用公主力量驯服怪兽了。整顿之后继续去拯救剩余的三位公主吧。从三岔路口往下能来到国营TV局，在和领主对决前，国王和亲卫队都被吸入到电视中而被迫分别，利用电视不断传送能够将亲卫队一个个找回来，要注意没有找回的国民最后会算在重伤人员中，所以最好找齐再去挑战领主。

大领主 TVランチ



这也是一场十分有趣的战斗，采用类似综艺节目中常见的闯关方式，领主在前面不断奔跑，国王要率领亲卫队在后追逐，要一边跑一边攻击领主。路上会有很多小怪从旁边出现阻碍，使用士兵对其进行攻击能够轻松将其击飞。如果漏掉可是会损血的哦，领主也不只是奔跑，还会抓起地上的炸弹扔向国王，在看到他举起炸弹时要快速撤退，免得被扔中，也可以趁机攻击让他拿不稳炸弹而炸到自己，安全起见比较推荐前者。如果没能在倒计时前击败领主就会失败，更换攻击高的武器一口气打败它吧！

胜利后成功救出ココモパイン公主，此时会有其他种族的帮助人移民到国家，可以调整人数将其编入亲卫队，能够清除不少本国居民无法清除的障碍，下一个目标是山区ソパマンジャロ。

大领主 ロングソバ-ジュ



比较麻烦的一关，需要在限定时间内通过关卡不断向上爬，直到到达山顶，必须携带大工，最好是ギガ大工。第一层会有石头落下，领主在山顶胡子会垂下来不断进行碾压攻击，可以看好时机躲到山洞中，最好采用战斗或者躲避阵型，保护阵型容易让国王找不准山洞位置。山左侧有胡子左右摇摆，一定要躲到洞里，被胡子碰到直接就会击飞出去算重伤。往前有火山兵挡路，同时还有一些愤怒的猫头鹰，抓紧时间跑路比较重要能不打就尽量不打，不然很可能时间不够。

进入山洞中都是左右分的路，按照“左左左右右左”的顺序前进，如果错了就会走出山洞重头再来。出了山洞之后需要大工建路才能前进，由于时间有限能够快速建设的ギガ大工成了最好的帮手，而且要小心火山兵的攻击，他们既会破坏建设也会使亲卫队受伤，能在规定时间内来到山顶就能取得胜利。



最后取得胜利的方法比较猎奇，アズ-ル被迫化妆成女生拉住了仇恨，众人救出了イリス公主，只剩最后一个公主了，向着できかけ岛出发！

大领主 メカオニ-



机器**オニ**–领主，血非常厚，会挥舞大棒进行攻击，还会发射机械拳头，这两招都是冲前攻击的，只要躲在它的侧面或者后面就能避开。途中会有小怪给它送机油，如果没有阻止让它得到，它的攻击力就会增加，比较不容易对付，所以一定要在看到小怪出来后尽量去消灭，小怪死了的话机油就会流到地上，会对亲卫队造成伤害，记得及时闪开。没有机油的领主，打着打着就会浑身无力，此时是最好的攻击时机。

成功拯救出所有公主，ココモパイン公主为大家献上了一场精彩的演唱会。

可就在这时大批魔物突然来袭，所有国民都被控制，为了守护王城，国王需要单枪匹马解决一众怪物。由于国王血很薄，所以要和魔物打迂回战，打两下就火速躲到屋子后面，利用地形优势合理避开怪物的出招时间再进行攻击，其中会使用飞弹的オニ–比较棘手，推荐喝了荣养ドリンク之后去攻击，同时还有使帮助同伴回复体力的オニ–要优先解决。

7位公主们的生命都被魔王化作结晶并夺走封印在之前关住到她们的地方，世界开始毁灭，一定要尽快取回公主们的生命结晶，再去旧王城打败魔王。此时公主们都只有2格血并且无法回复，需要带着她们返回当初救她们的地点，打败怪物取回结晶后才能恢复。记得编辑好亲卫队，第一个要先带着アプリコット公主，之后顺序随意。由于这几个领主都比较简单，下文仅做粗略介绍。



领主 オニ-ブライド

（アプリコット公主）



会不断派小鬼出来攻击，数量很多可惜攻击不足，还会跳起来压住亲卫队，近战时看到它准备跳起就要快速回避，也可以采用远程攻击，总的来说没有什么难度。

领主 マ-ブルドラゴン

（さくら公主）



一只龙领主，此时国家有火山兵移民，最好带上攻击比较强。龙会甩尾攻击，被打到就会飞出战场，一定要注意回避，还会飞起来吐出火圈，注意穿放烧伤装备。

领主 トロピカルドラゴン

（シズカ公主）



龙领主，会经常震动地面攻击亲卫队，好在威力不大，它还会向四周喷射火，在看到它的嘴闭住开始准备时要火速撤退。飞到空中后会掉下来压人，要注意躲避。

领主 ジャイアントズ-トル

（アマ-ビレ公主）



甲虫领主，会在天空飞，掉下来进行压人攻击，在它的头部进行攻击有被冲撞危险，一定要躲开，由于地形原因士兵可能会掉下去卡住，要把他们接回来，小心保护公主。

领主 キノジィ

（イリス公主）

蘑菇爷爷领主，会使用孢子攻击不断吐毒雾，要躲开它的嘴部，在它向后伸懒腰时要躲开，不然会被弹飞。

ココモパイン公主和コリーナ公主和之前的领主一样，没有变化，这里就不再重复说明了。

在完成上述战斗后。终于迎来最后一战，选择心仪的公主去挑战魔王吧。

大领主 魔王

和魔王的战斗共分为两个阶段，第一阶段他会不时控制住公主，此时攻击魔王无效，一定要先解救公主，同时魔王还会吹笛子召唤其他魔物，要注意解决掉。当把公主从水晶中救出来的时候就可以去攻击魔王，反复几次就能结束第一阶段。

第二阶段魔王会叫出分身，攻击分身同样能给魔王打击，建议把兵力分成两部分，同时攻击魔王本体和分身，魔王还会在地面伸出无数触手进行攻击，这个时候荣养ドリンク、温泉水就不要吝啬了，一举消灭魔王吧……



奖杯

奖杯名称	奖杯类型	取得方法
伟业王	白金	取得所有其他奖杯
脱出王	铜	完成脱出教学
贫乏消解王	铜	花费10万金钱建立第一个职业部屋
半人前の王	铜	完成リアム的教学
墓场のヌシ	铜	击败ギュ－コツ
ゲロゲロの森のヌシ	铜	击败イ－ボンヌ
ゆれ岩の森のヌシ	铜	击败ナイトクロック
フクロウの森のヌシ	铜	击败フクロウヤマンバ
ズタズタの森のヌシ	铜	击败オ－ガガ－オ
キノコの森のヌシ	铜	击败キノアニィ
赤カブの森のヌシ	铜	击败カブり－ず
ひかげの森のヌシ	铜	击败キノジイ
地上最强のヌシ	铜	击败ブル－ドラゴン
傲慢王	铜	击败オニ－キング
怠惰王	铜	击败へべれけ天狗
暴食王	铜	击败シシカバブゥ
愤怒王	铜	击败サンダ－バ－ド
强欲王	铜	击败TVランチ
色欲王	铜	击败ロングソバ－ジュ
嫉妒王	铜	击败メカオニ－
英雄王	金	击败魔王
いつまでもそばに	银	取得和アプリコット公主的结局
咲き夸る强さ	银	取得和さくら公主的结局
あま～い未来	银	取得アマ－ビレ和公主的结局
また会えたね	银	取得和シズカ公主的结局
幸せを歌にのせて	银	取得和ココモパイン公主的结局
摇るぎない辉き	银	取得和イリス公主的结局

奖杯名称	奖杯类型	取得方法
爱のメンテナンス	银	取得和コリ－ナ公主的结局
素直なままで	银	取得和ブエルデ记录大臣的结局
终わりなき幸せ	金	取得所有人一起生活的结局
明日に叫べ	铜	对着海边大叫
オニ－ハンタ－	铜	击败100只以上オニ－
キス魔	铜	和公主亲吻10次以上
のんき王国	铜	のんき的国民人数超过100个以上
暴君王	铜	不能战斗的国民人数超过50人
ドドンジャンプ王	铜	利用ドドンジャンプ炮超过50次
武器王	铜	收集武器15种以上
イメチェン王	铜	收集衣服20种以上
カツラ王	铜	收集被り物20种以上
お手伝い王	铜	完成任务15个以上
人道王	铜	完成任务30个以上
探索王	铜	完成スポット图鉴
讨伐王	铜	完成モンスタ－图鉴
食物王	铜	完成グルメ图鉴
动物王	铜	完成アニマル图鉴
音乐王	铜	完成ハナウタ图鉴
宝石王	铜	完成宝石图鉴
传说王	银	完成レコ－ド图鉴
开发王	铜	完成全部王国プラン
富裕王	铜	累积获得100000000金钱

奖杯讲解

和公主结局奖杯

在出发寻找魔王前存档，出发时不带公主，最后选择会多出ブエルデ记录大臣。选择最后一战一起上战场的公主，不论好感度怎样都会得到结局。注意通关存档不要覆盖出发前的存档，读档重新选择其他公主又能迎来新的结局，一次可以得到8个银奖杯。

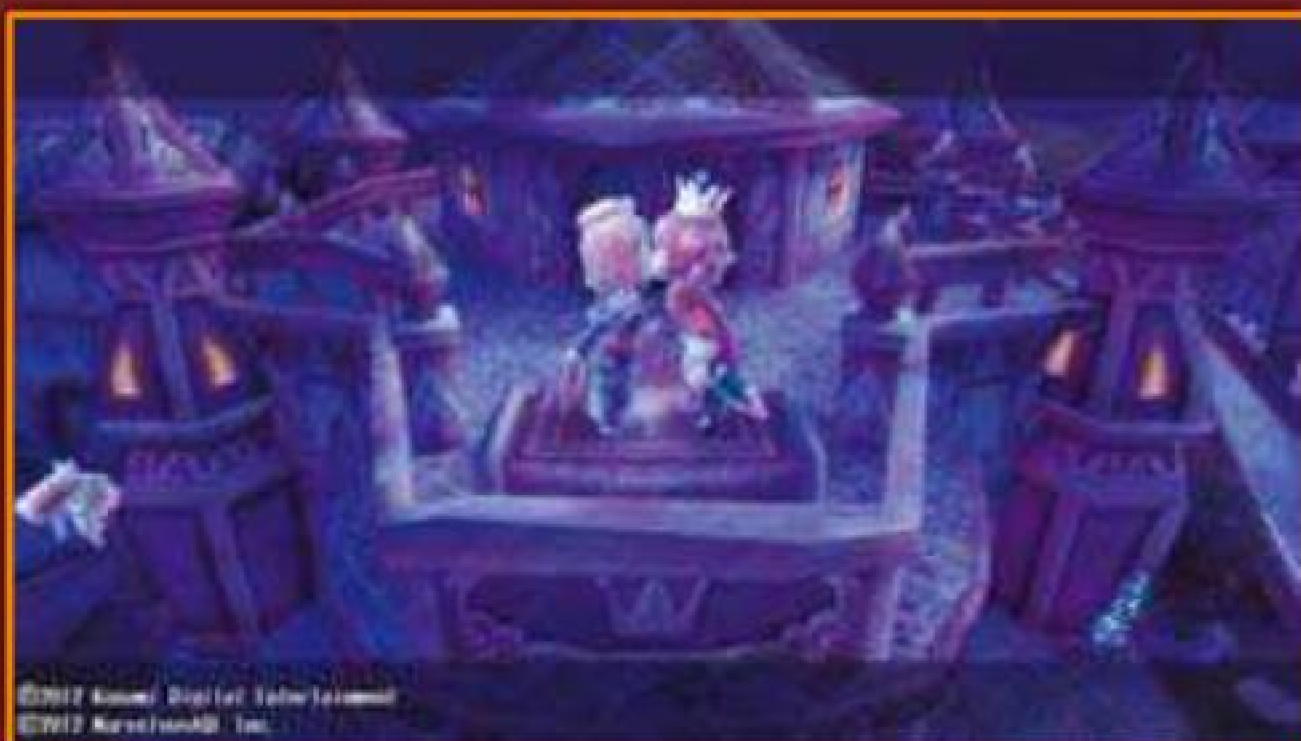
キス魔&明日に叫べ

两个很有趣的奖杯，前者在和公主对话时会随机亲吻，因此只要不断和公主对话就能完成。后者需要来到地图右侧沙滩边，对着大海突击亲卫队，亲卫队就会在这里大喊。



終わりなき幸せ

本作最难的一个奖杯，需要和所有公主好感度都达到笑脸级再通关才能得到。每天带着公主出门探险能增加好感度，不过基本上要好几个小时才能完成一个，公主在队伍中战斗时绝对不能死亡，死亡的话会减相当多的好感度。推荐使用合成道具**ム-ディ-なお香**，能够将提升好感度的时间缩短一半，即使这样也要至少3小时一个人，如果没有时间的玩家可以采用刷机法，用橡皮筋绑住摇杆，让国王带着公主转圈。



图鉴相关奖杯

图鉴相关奖杯都会在收集到只剩最后一个的时候接取新出现的姬**クエスト**并完成之后才能收集全图鉴进而拿到奖杯。

スポット图鉴比较简单，公主照片分布在地图各个角落，多跑跑就能集齐。**モンスタ-**图鉴在平时打怪、完成任务的时候基本就能集齐，其中58～62号怪物在任务“王样！大变です”中会出现，即使错过这个任务也能从其他任务中遇到。**グルメ**图鉴所有食物素材在平日打怪开拓过程中都能得到，比较简单。



アニマル图鉴需要寻找在地图上的UFO标志，只要多跑跑就都能发现。**ハナウタ**图鉴需要再晚上9点到12点之间，在王国内找到有音符标志的国民，和他对话得到，可以使用**お立ち台**将国民召集到王成前再解散然后快速过去搭话就能取得。宝石图鉴中的宝石有的在王国建筑物内，使用士兵对着建筑物突击就能取出来。**レコ-ド**图鉴中比较有难度的一项需要在合成屋合成三个召唤纹章后完成。



本作是一款很不错的作品，探索时的激动与新鲜感比较能抓住玩家的心，甚至有点《牧场物语》的影子，可是深入玩下去总有点意犹未尽的感觉，RPG部分育成和故事都比较薄弱，战斗提高难度后也只是攻击速度变快，让人总觉得少了点什么。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance

ドリーム ドロップ ディスタンス





文 苍穹 美编 Juxi

《王国之心3D》发售时正值上辑《掌机王SP》截稿，故没能第一时间制作攻略，本次就为读者们奉上本作的流程攻略以及各种资料。相信无论是正在一周目攻关的新手，还是已经在二周目挑战的老鸟，都能在其中有一定的收获。

王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]

3DS

Square Enix	RPG	日版	2012年3月29日
1～2人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	
相关攻略研究：－			

系统详解

操作篇

基本操作

按键	效果
滑杆	角色移动
十字键	↑/↓/←切换指令
A	通常攻击
B	跳跃
X	使用当前指令
Y	防御/配合滑杆为翻滚回避
L/R	视角转动/连点两下为视角复位/同时按下为锁定敌人或解除锁定
Start/Select	暂停/调出菜单（有敌人时无法打开）

本作支持3DS的外设——扩张滑杆，装上后利用右滑杆可以朝上下左右四个方向调整视角，方便玩家更自由灵活地把握场景情况。



1.当前锁定敌人的体力槽
2.同行圣灵的体力槽与连携槽
3.操作角色的头像与体力槽
4.坠落槽与消耗速度
5.当前指令与攻击方式



1.查看流程提示
2.邂逅通信连接入口
3.地图放大/缩小
4.与圣灵发动连携
5.队伍候补圣灵
6.查看连接入口信息

牌组指令

“牌组指令（デッキコマンド）”是系列玩家熟悉的系统，攻击（アタック）、魔法（マジック）、道具（アイテム）归为战斗指令，而移动（いどう）、防御（ガード）、反击（カウンター）、自由连贯（フリ－フロー）则归为动作指令。战斗指令中，攻击和魔法在使用后有一个冷却时间，需要等待指令下方的槽蓄满后才能再次使用（同种指令设置两个以上的话，冷却时间分开计算）；道具虽然没有冷却时间，但却有着使用次数的限制；动作指令只要装备上就可以在相应的情况下随时使用，并没有冷却时间或次数限制。

在主菜单的“デッキコマンド”可以进行指令的装备和更换操作，玩家也能用“デッキセット”设置3套牌组，在BOSS战前或平时的行动中提前切换，以应对不同的战况。在装备战斗指令时可以选择某一指令按下X键设置快捷操作，此后只要按下十字键←即可第一时间切换到，而不需要利用↑/↓键慢慢寻找。建议玩家把回复道具或回复魔法设置为快捷指令，并在“设定（コンフィグ）”中把“デッキ送り”一项设置成“回复コマンドスキップ”，这样系统在自动切换战斗指令时就会跳过回复系指令，以免玩家按错。

在开启宝箱、商店购买、获得坠落奖励、圣灵成长时都有机会习得全新的指令，而随着剧情的发展也会获得新的指令或是提升战斗指令的装备上限。另外需要提醒玩家的是，每次进入菜单进行指令的更换操作后，回到游戏中时所有战斗指令的冷却时间都会重新计算，因此若在BOSS战前更换指令的话，要适当等待冷却时间结束后再触发剧情，以免陷入开战后无指令可用的尴尬局面。如果在发动战斗指令时被敌人的攻击命中，则招式会强制中断，并且指令也会进入冷却阶段，一旦在急需回复HP的紧要关头动作被打断，很可能就直接Game Over了。因此尽早让角色掌握回复时不受伤的能力“リ－フベ－ル”是非常有必要的。



自由连贯行动

“自由连贯行动（フリ－フロ－アクション）”是本作的新增系统，在推动滑杆时按Y键，如果碰到墙壁或旗杆甚至是大型敌人等时，角色就会全身发出紫红色亮光，随后可以按B键进行高跳，或按Y键在空中快速滑行。面对墙壁时反复使用“高跳→滑行→高跳”就能到达普通操作无法企及的区域。另外在部分特殊地形，如轨道、扶手等，不用按Y键也能直接发动。在自由连贯行动的过程中按A键可以发动“自由连贯攻击（フリ－フロ－アタック）”，根据当前行动状态的不同，衍生出的招式也会有所差异。

这一全新系统无论在行动还是战斗中都有广泛的用途，玩家们一定要熟练掌握。平时可以用来快速地移动以节省时间，一些位置偏僻的宝箱也需利用这种操作才能拿到；虽然发动自由连贯行动或攻击时角色并不是无敌的，但在受创后并不会像平时那样产生硬直导致，因此面对大量敌人时，尽量让角色保持在高速移动的同时进行攻击，可以减少受伤的几率。



真实变换



“真实变换（リアリティシフト）”同样是本作的新增要素，在靠近场景内的特殊物体后会出现与众不同的紫红色锁定标记，连续攻击敌人时，其身上也有一定几率会出现这种标记。此时按下X+A键或在触摸屏向下划动，就能发动“真实变换”，角色进入下屏幕且游戏内的时间会暂停。真实变换的操作和具体效果根据游戏世界的不同而有所区别，具体如下：

Sling Shot 特朗弗斯镇（トラヴァ–スタウン）特有，利用触控笔拉动光球，将物体或敌人弹射出去，在一定范围内引发爆炸。拉动瞄准时光圈所表示的即是命中范围。

Holly Rope 钟楼镇（ラ・シテ・デ・クロ–シュ）特有，在几个目标中一笔连线，触控笔离开下屏后角色就会在绳索上滑行，对经过的全部敌人造成伤害。如果连线时形成一个封闭的图形，那么角色会滑行数圈，如此一来对敌人的伤害判定次数也会增加。

Popping Bubble 恶作剧乐园（プランクスタ–ズ・パラダイス）特有，在中央的巨大水泡周围点击，就能鼓出劲风向反方向吹出肥皂泡，连续命中敌人的话就能把它封入其中。回到上屏后角色可以踩着泡泡移动，将周围的敌人卷入再按A键造成范围伤害，或是按B键进行超级跳跃。

Code Break 电子网络（ザ・グリッド）特有，点击触摸屏上的英文，组合成有效的代码方能发挥作用，根据代码的不同，得到的效果也大相径庭，战斗中常见的几组代码有“Moving_Spark”操纵敌人移动，再按下A键发生爆炸；“Switch_Target”令敌人不以玩家为攻击对象；“Prize_Box”令敌人掉落宝箱；“Auto_Destruct”令炮台自爆，同时可以炸碎墙壁和玻璃；“Prize_Shot”令炮台射出金钱和坠落点数等奖励。

Wonder Comic 火枪手国度（カントリ–・オブ・ザ・マスケティア）特有，按照下屏幕漫画中的提示划动或点击即可，最多操作三次，失败的话立刻返回上屏。前两次伤害都是针对当前目标的，完成第三次操作后会发生爆炸，对周围敌人都有伤害判定。

Fantasmic 魔术交响（シンフォニ–・オブ・ソ–サリ–）特有，需根据缩小的圆环点击单个音符，或是按着乐谱和箭头方向拖动音符，成功次数越多，最后射出的烟花越多。解谜时成功发动能令场景地形发生变化，战斗中则会在目标敌人周围发生爆炸。

Nightmare Break & Mirage Split 不存在的世界（存在しなかつた世界）特有，索拉和利库发动时的名称不同，但实际操作和具体效果大同小异。下屏的锁链或轨道上会出现不断移动的白色发光亮点，用触控笔划动、在3次以内将其全部斩断就可以令索拉与利库超越世界的隔阂发动威力强大的合体技。

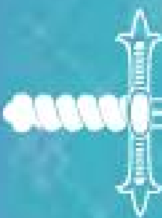


圣灵连携

在本作的战斗中，角色可以带着两只圣灵一同作战，而第三只候补的圣灵也可以随时利用触摸操作进行替换。当圣灵的攻击成功命中时，其头像下方的粉色连携槽就会缓缓积蓄，而当玩家操纵的角色和圣灵的攻击同时命中同一个敌人时，连携槽则会大幅上涨。在连携槽蓄满后，在下屏幕点击圣灵的头像就能发动连携，也可以在按住L+R的情况下按X/B键发动。索拉和利库与圣灵的连携有所不同，索拉是在圣灵的协助下发动“连携攻击（リンクアタック）”，而利库则是令圣灵附体，改变“连携风格（リンクスタイル）”，进而令普通攻击的招式和属性发生变化。当同行的两只圣灵的连携槽都蓄满时，还可以通过点击下屏幕出现的圣灵标记，或在按住L+R的情况下按A键发动更强力的“双重连携（デュアルリンク）”。



无论是索拉的连携攻击，还是利库的连携风格，都与同行圣灵的自身属性和风格有关。玩家可以在菜单“ステ–タス”的“リンクアタック/リンクスタイル”和“デュアルリンク”项目中，查看队伍当前圣灵在发动连携时的具体招式。注意当有特定圣灵在场时，如索拉带着ワダニャン系圣灵、利库带着コウモリバット等有飞行能力的圣灵时，发动的双重连携是固定的，前者固定为ワンダ–ジャンボリ–，后者固定是ライジングウイング。



俯冲模式

“俯冲模式（ダイブモ–ド）”算是本作中的一个迷你小游戏，在进入每个世界前都有一场，获得金评价时可以得到特殊奖励，全部世界的俯冲模式都得到金评价的话还能得到键刃“ダイブウイング”。在此模式中，角色会不断下落，在到达终点前需要满足不同的条件，诸如“获得一定分数”、“击倒一定数量的敌人或BOSS”才可以顺利过关。具体操作为按A键加速冲刺攻击，按B键减速下落、按Y键快速回避、按X键释放魔法攻击（需先吃到补充魔法槽道具）。需要注意的是，当锁定框出现时才可以攻击敌人，否则会被弹开，而BOSS级的敌人必须攻击其闪光的弱点才能造成伤害。



育成篇

圣灵配合

善良的食梦者——“圣灵（スピリット）”是本作中的一个重要元素，除了前面提到的“圣灵连携”外，它们在战斗中也会自动展开行动，对玩家提供帮助。队伍中圣灵（包括候补）在战斗中可以得到经验值，凭此来升级并提升能力。当圣灵被击倒时，玩家操控角色靠近后连点A键就能展开救援。

获得圣灵的主要方式为利用梦之碎片进行配合，在菜单“スピリット”项目的“ブリ-ド”中进行。配合分为两种方式，一为利用已有配方（レシピ）进行配合，所需的素材是可见且固定的；另一种方式为直接用当前的梦之碎片进行自由组合，下屏右侧会给出所能生成的圣灵图标，同种圣灵可以由不同的素材配合出。无论用哪种方式配合，在决定前都可以手动增加素材1、2的数量，以此来提升圣灵的“级别（ランク）”和“等级（レベル）”，而第三种强化素材则可以专门提升圣灵的某项能力，如属性耐性、HP最大值等。

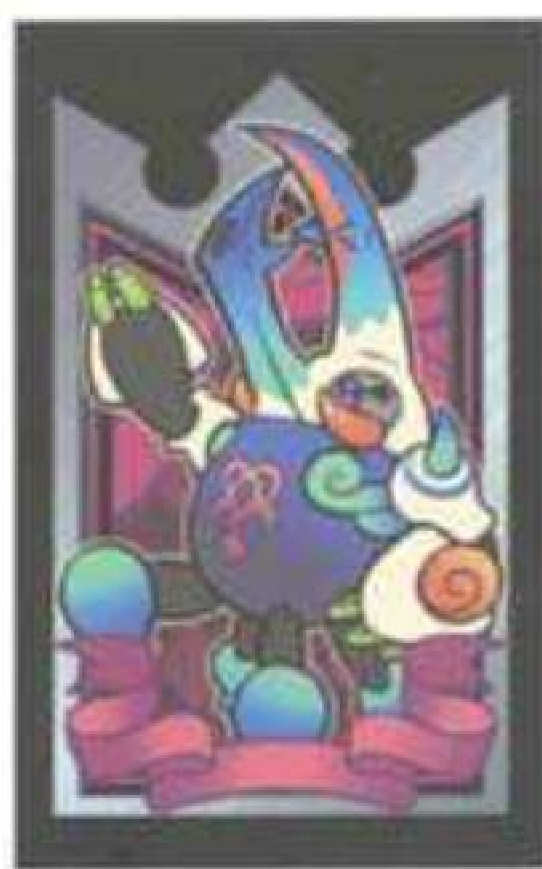


游戏中的梦之碎片名称以“前缀+后缀”的形式组合，前缀表示素材的系统，“跃动する”、“情热の”、“温柔なる”等共17种；后缀表示素材的稀有度，“幻想”、“空想”、“梦想”3种稀有度逐级提升。配合时素材的稀有度越高，得出圣灵的级别也就越高。举例来说“跃动する幻想”与“情热の幻想”、“情热の空想”、“情热の梦想”都可以合成ワンダニャン，但配合出圣灵的基础级别分别是E、D、C。圣灵的级别以E、D、C、B、A、S逐级提升，级别越高素质就越好，升级时各项能力的上升值也越高。

配合突变

在直接利用素材配合时，右侧圣灵头像边有时会出现“！”标记，点击后会出现“Breed Chance！”字样，除了能合成当前圣灵外，还有一定几率突变出另一种圣灵（黑影表示）。由于突变有一定概率（圣灵头像边的百分比），且得出的不一定就是玩家当前没有的圣灵，因此建议在配合前存档再做尝试，不要浪费素材。

AR卡片



除了配合外，利用专门的AR卡片也可以直接获得圣灵，具体操作为在“ブリ-ド”菜单中选择“カメラ”，用外置摄像头对准卡片即可。游戏初回生产版中附赠的AR卡片可以随机获得キングダニャン、クマダダイサ-カス、ネクッポイ中的任意一种圣灵（S/L大法无效），而上图则是游戏攻略本附赠的特制AR卡，读者用摄像头对准此图，就可以收得S级的稀有圣灵タイホウカブト。

交流育成



在“スピリット”界面中还可以与圣灵展开交流，用触控笔在下屏点击或划动就能模拟轻戳和抚摸的动作，圣灵则会对玩家的动作做出反应，并获得经验值、连携点和相性点。不同圣灵的各个部位，对不同动作的喜好也有所差异，玩家可以根据它们的表情慢慢捉摸。而不同的动作也会令圣灵的“性格”发生改变，性格不但影响它们在战斗中的行动倾向，更有机会开启能力链上隐藏的路线。

使用“バル-ン”、“ウォ-タ-バレル”和“トレジャ-ゴ-グル”这三种道具则能和圣灵们进行迷你游戏。气球游戏能提升经验值和相性点，玩家要在下屏幕出现气球标记时进行点击，把球打回给圣灵，以此来获得分数，有米老鼠耳朵一样的气球在击打后会分裂出更多的球；水球游戏可以提升经验值和连携点，玩家点击触摸屏让圣灵所在的气泡移动，吃掉周围的奖励道具即可得分，点击炸弹可以令周围的气泡高速移动，另外可以游泳的圣灵在此游戏中不会有气泡包围，虽然碰撞体积减小，但是移动速度更高；寻宝游戏则能提升相性点，按A键进行扫描后，点击屏幕上的光球位置，令圣灵们靠近就能找到随机道具，注意不要让圣灵靠近炸弹，一旦触发爆炸它们就会陷入眩晕；

在下屏幕点选各种食物并向上划动，就能把

该道具丢到上屏，圣灵们吃下后可以提升各项能力，具体为“コンペイトウ”提升攻击力、“ガ-ドクッキ-”提升防御力、“マジックアイス”提升魔法力、“レジストチョコ”提升魔法耐性、“スペシャルケ-キ”提升随机一项能力。喂食也能得到相性点，并有机会令圣灵的性格发生改变。另外，使用“ペイントガン”类道具瞄准圣灵后发射，可以改变它们的配色。

圣灵相性

心型槽表示圣灵与角色之间的相性，与圣灵一同战斗或是进行交流和迷你游戏就能提升相性点，积满1条槽后等级上升，最高为9级。圣灵的相性越高，它们在战斗中的行动就会越积极，而发动连携后连携槽的减少速度也会变慢。在角色发生坠落时，选择“ブリ-ドブ-スト”的坠落奖励，能够令圣灵在下次战斗期间的相性提升加快。

强化能力

除了协同作战外，圣灵的另一大作用是令角色习得各种的强化能力或战斗指令。进入“アビリティリンク”界面后，可以看到当前圣灵的能力链情况，消耗“连携点（リンクポイント）”就可以解锁上面的能力或指令，连携点可以通过在战斗中击倒敌人或是在交流模式中进行迷你游戏获得。大门图标需要达成特定的条件，如“达到一定等级”、“发动连携一定次数”、“使用特定道具”等才能开启，解锁问号图标后则有机会开启能力链上的隐藏路线。前面也说过，部分圣灵的特定性格能开启隐藏路线，当性格再次发生变化后，已开启的路线也不会消失。当圣灵的能力链已经完全习得，会出现“Complete”字样，而它头像边的圆环也会变成金色。

能力链上的强化能力分为三种，能力类（ステタ-ス）、辅助类（サポ-ト）和配合类（ブリ-ド）。能力类多为影响角色能力值或对各种属性的抗性，圣灵不但要在能力链上先解锁，还需要在队伍中才能够令该能力生效，一旦圣灵离队效果就会消失。辅助类和配合类则为角色提供一些特殊的效果，只要圣灵习得后就能够开启，纵使圣灵离队也不会影响该能力。各种强化能力的具体效果可以参看最后的资料列表。



其他篇

坠落系统

在游戏中玩家可以交替操纵索拉和利库两人，角色头像边的坠落槽会随着时间的推移慢慢减少，完全耗尽后角色就会坠入梦中，视角也强制切换到另一人处。坠落槽有蓝、黄、红3条，右侧的数值表示该槽的消耗速度，一般情况下为1.0，被敌人的催眠攻击命中后消耗速度会大幅提升。在坠落槽消耗一空后，还会有30秒的奖励时间，在此期间击杀敌人时，坠落点数的掉落几率和数量都会大幅提升。

除了坠落槽清空和剧情中的强制坠落的情况外，玩家还可以在开启菜单的情况下点击下屏的“Drop”标签手动进行角色切换。想要回复坠落槽并令消耗速度还原，则可以使用“モ-ニングベル”类道具。一旦在BOSS战中发生坠落，待视角重新切换回来时BOSS的血量会回复到最大值，因此一定要避免这种情况出现。

发生坠落后，根据玩家获得的坠落点数、触发的连接入口数以及获得的幸运道具数，累积得到的DP可以用于交换效果各异的坠落奖励，有等级概念的奖励项目按→可以提升效果，所需要的坠落点也会有相应的增加。坠落奖励的效果对另一名角色接下来的战斗大有裨益，比如在BOSS战前对其提供攻、防加成，就能令战斗轻松不少。坠落奖励的具体效果参看下表，除了这些效果外，坠落点还可以用于交换随机出现的道具或指令，最后剩下的坠落点全部以1：1转化为金钱。

坠落奖励	具体效果
リンクブ-スト	连携槽积蓄速度加快
フリ-フロ-バ-スト	自由连贯攻击的威力提升
ドロップスピ-ドダウン	坠落槽消耗速度降低
アタックブ-スト	攻击力上升
マジックブ-スト	魔法力上升
ガ-ドブ-スト	防御力上升
ブリ-ドブ-スト	圣灵的相性提升加快
スピリットリレイズ	圣灵的HP降为0后能够自动完全回复1次





连接入口

在下屏幕的地图上经常可以看到粉红色的纹章标记，这些是联系不同世界的“连接入口（リンクポ–タル）”，相当于同类游戏的支线任务。在周围没有敌人的情况下，把下屏地图放大后靠近纹章就可以看到详细的信息。连接入口分为“普通入口”、“特殊入口（スペシャルポ–タル）”和“隐藏入口（シ–クレットポ–タル）”。普通入口分为协力和对战两种，前者在触发后可以带着其他人的圣灵战斗，圣灵原本体力槽的位置变成参战时间，时间槽清空或玩家操纵的角色换区后就会消失。虽然不能获得这些圣灵，但它们初始状态下的连携槽就是满的，玩家可以直接发动连携；后者要求玩家击倒出现的所有圣灵，完成后便能获得梦之碎片甚至是圣灵配方等奖励。对战类入口中还会有额外的奖励条件，虽然不影响任务的完成，若是尽力满足的话能够得到额外的DP和道具奖励，具体条件可以参看下面的表格。

每个世界每一天内都有一个特殊入口，靠近后显示的是“Special”字样，在打开菜单后下屏左侧的图案和相关的提示句表明当天特殊入口主要出没的食梦者种类。一些稀有的食梦者只会在特殊入口中出现，战斗的难度也会比一般连接入口高出不少，想要得到它们的配方就必须多多挑战。隐藏入口是一周目通关后才会出现的，位于各个世界的BOSS战区域，全部完成后能得到键刃“オ–バ–ドライブ”。特殊入口和隐藏入口关系到奖杯的获得，具体位置可以参看最后的资料列表。



奖励条件	解释
リンク攻击を10回以上当てよう！	使用连携攻击10次以上
フリ–フロ–アタックで3回以上敌にダメ–ジを与えよう！	使用自由连贯攻击3次以上
ガ–ドで敌の攻击を3回以上防ごう！	成功防御3次以上
カウンタ–攻击を3回以上发动させよう！	发动反击3次以上
ダメ–ジを3回以上受けないようにしよう	受伤在3次以下
20秒以内に敌をすべてを倒そう！	20秒内全灭敌人
Xによるコマンドを使わずに敌をすべて倒そう！	不使用X键指令

事件预测

游戏的世界中每一天都有不同的事件发生，当角色坠入梦中后，发生的事件也会有所改变。打开菜单后下屏幕“Event Forecast”就是三天内发生的事件预测，在下屏幕点击或按Y键可以进行确认，各种图标表示的具体效果如下。“リスキ–デ–”事件当天还有两个隐藏属性：发生配合突变时，原本低几率的圣灵出现几率会提升50%；配合出圣灵的基础级别直接上升1级。因此玩家可以多利用这一特性合出心仪的圣灵。

图标	名称	效果
	ナチュラルデ–	平凡的一天，没有特殊效果
	トレジャ–デ–	道具掉落率上升
	HPボ–ルデ–	HP回复球的掉落率上升
	マニ–デ–	金钱掉落率上升
	バ–ゲンデ–	商店里稀有道具入货，且全部商品价格降低20%
	リスキ–デ–	坠落槽消减速度加快、敌人强化
	マジカルデ–	敌我双方的魔法威力提升1.2倍

邂逅连接入口

点击下屏左侧的粉红色纹章，可以设置或查看收到的邂逅通信入口，这类入口也分为协力和对战两种。在设置时可以任意选择1～3只圣灵，若是对战入口还需选择奖励条件，注意设置在邂逅连接入口的圣灵是无法参与作战的。当自己设置的连接入口成功发生邂逅通信后，参与的全部圣灵就能够得到经验值和道具奖励。在完成其他玩家设置的连接入口后，同样也有机会得到道具或梦之碎片奖励等奖励。

斗技大会

1.战斗画面
2.当前圣灵的卡片
3.当前圣灵的行动槽
4.我方三只圣灵的体力槽和剩余卡片数



与位于特朗弗斯镇（トラヴァ–スタウン）4番街的特殊莫古力对话，就能参加名为“フリックラッシュ”的斗技大会，比赛的规则为三对三的卡片对战，操作方式为全程触控。下屏幕的不同卡片表示圣灵的不同招式，数字相当于威力（★为最大）。把卡片向上划动即为发起进攻，每使用一张卡需消耗一格行动槽；把卡片向下划动为进行防御，防御并不会消耗行动槽。成功防住敌方的攻击时，所用卡片能发生进化，除了招式会发生改变外，数字也会翻倍。双方展开攻防时，卡片数字小的一方行动会被中断。

每次进攻或防御并非只能使用1张卡片，连续划动多张卡片就可以让卡片上的数字累加，攻击招式以首张卡片为准。当然如果是用多张卡片发起进攻，消耗的行动槽也会增加。当双方卡片的数字相等时，会进入决斗模式，上下屏出现樱桃、铃铛和数字7的三种卡片，玩家需不断向上划动下屏的卡片，令上屏形成3张同种图案的卡片，就能给敌方造成巨大伤害，向下划动则为舍弃卡片。当圣灵的卡片耗尽后，可以点击下屏幕其他圣灵的头像进行更换，场下圣灵的卡片数会慢慢恢复，而点住下屏幕当前圣灵的头像位置，待蓝色槽蓄满后同样可以恢复卡片数。

击倒对方的3只圣灵就能取得胜利，并得到一定数量的“奖牌（メダル）”，奖牌可在一旁的莫古力处交换指令、道具、圣灵配方等奖品。在单机模式的“淘汰赛（ト–ナメント）”中不断取胜就能提升FLV，随着主线流程的推进也能解锁新的杯赛，完成全部杯赛还能获得键刃“スイ–トドリ–ム”。战斗中并非一味地发起猛攻就能获胜，玩家需紧盯上屏幕，根据战况选择不同的招式，否则纵使数字大于对方，攻击也是有可能会落空的（比如地面上的直线攻击无法命中空中的圣灵）。由于圣灵的招式各不相同（在队伍编成界面按X键可以查看招式卡片的出现几率），这里无法一一尽述，只能留给玩家自行研究。最后提醒一下，圣灵的等级和属性在斗技大会中也同样是有效的，选择克制对手的招式就可以造成较大伤害，比赛感觉吃力时适当练级也能降低难度。



联机对战

斗技大会支持两名玩家通过本地联机展开对战，选择“通信バトル”→“ぼしゅうする”便可募集其他玩家。联机对战时的规则与单机并无二致，惟一的区别是玩家可以按Y键令双方的等级一致，从而进行公平的比赛。赛后无论胜败都能得到奖牌奖励。

流程攻略

游戏初始有三种难度可选，ビギナ-モ-ド、スタンダ-ド モ-ド、プラウド モ-ド，难度依次提升，初期选择难度后流程中就无法再更改，下文攻略以一周目最高的プラウド モ-ド 难度为准。由于“坠落系统”的设定，游戏会不停地在两位主角索拉（ソラ）和利库（リク）间切换，为了保持文章的连贯性，每个世界的攻略流程都分为两个部分进行阐述。

序幕

一开始只是基本的战斗操作教学，跟着提示一步步来即可，具体操作可以参看系统部分。完成“初心者のためのバトル讲座”的教学便会正式展开战斗，海之魔女阿苏拉（ア-スラ）的攻击套路有口中喷吐激光、水泡和召唤闪电，前两招看准时机展开防御即可，后一招则需等BOSS举手后，根据地面的闪电命中提示点位用翻滚避开（锁定BOSS的话视角会较为偏上，建议此时解除锁定）。如果被BOSS单手抓住，只要等AI控制的利库攻击一下即可挣脱。当BOSS离木筏较远时，就按↑/↓切换指令，选择“ブリザド”或“ファイア”展开远距离攻击，很快便可将幻影击退，获胜后索拉的HP最大值得到提升。

特朗弗斯镇

索拉篇

回忆结束后要进入“俯冲模式”的小游戏，攒满600点后表示终点的光环才会出现，以金评价完成后得到“スパ-クダイヴ”。醒来后的索拉身处熟悉的特朗弗斯镇（トラヴァ-スタウン），利库已不知所踪。与少年相遇后便进入“フリ-フロ-アクション（基本篇）”的教学，这里只需朝着路灯翻滚发动自由连贯行动，再沿着楼梯中央的扶手滑行即可。教学结束后往北有一个记录点，通过边上的大门前往2番街。在“リアリティシフト”的教学中，靠近粉色标记锁定的目标，同时按X+A键后进入下屏操作，用触控笔把锁定目标发射出去能造成范围性的杀伤。索拉追上少年后得知了他的名字——樱庭音操（サクラバネク），两人随后被一大群“食梦者（ドリ-ムイ-タ-）”——确切地说是“噩梦（ナイト メア）”所包围。在“フリ-フロ-アクション（バトル篇）”教学中，利用场景中的墙壁、路灯进行自由连贯行动，在发动中按下A键便能衍生出不同招式的攻击。地面的猫型敌人很好对付，建议优先解决会远程音波攻击的蝙蝠型怪物。当身材高大的熊型敌人出现后，也可以对准它发动自由连贯行动，再按A将其甩出给与伤害的同时还能造成眩晕。注意熊型敌人搬起石板的发招很快，不容易躲避，建议近身后不要在原地停留得太久。回忆结束后得到“ワンダニャン”的配方，此后就可以利用敌人掉落的“梦之碎片（ドリ-ムピ-ス）”配合出善良的食梦者——“圣灵（スピリット）”，并在战斗中

得到它们的帮助了。新出现的敌人中，蛇型敌人的翻滚攻击以及狮子头型敌人将尾巴插入地面后的旋转攻击都为多段判定，它们在受到一定伤害后还会全身变红，发怒状态下攻击频率加快，要多加小心。沿东南角的路口到达3番街后黑衣人出现，突如其来的强烈睡意令索拉坠入梦中，视角强制切换到利库方面。

索拉从睡梦中醒来后坠落系统就会开启，玩家要注意角色头像边的坠落槽。这里新出现的蛋型敌人会使用催眠魔法，一旦被其命中，坠落槽消减的速度会快速提升。对西南角的发光墙壁连续攻击后就能开启新的通路，返回1番街后北侧存档点边会出现莫古力商人，可以购入新的圣灵配方和指令，以后每完成一个世界的冒险，商品列表都会更新，随后利用邮筒下的通道前往ポストオフィス。邮局区域有很多轨道，在上面可以快速滑行，这里的结构略微复杂，但宝箱也很多，值得细细搜索（有几个宝箱藏在礼品盒后，需要用真实变换炸烂盒子才能拿到）。往北通过喷水广场后到达4番街，这里有几个比较重要的设施，除了莫古力商店外还有斗技场和奖牌交换店。带着失忆的莱姆（ライム）到达5番街后两人终于找到了音操，剧情过后黑衣人再现并召唤出了巨大的食梦者——ハコザル。



BOSS ハコザル

BOSS初期的招式可以根据手部的形态来判断：爪形时会使用双拳和双脚攻击，比较容易躲避，如猩猩一般捶胸后则是突进攻击；当BOSS的手部带上拳击套后会难缠很多，正面伸长的直拳速度快、威力大，一旦其变成一个大锤时要连续翻滚避开，否则会被卡在其身子里一阵猛打，伤血极多；当距离BOSS较远时，它会利用场景两旁的窗户射出拳套进行远距离攻击。交战的地点建议就选在上层，这样利用台阶很容易发动自由连贯行动展开速攻，待BOSS变成大锤敲入地面后会在较短的时间内因脑袋拔不出来而无法动弹，此时就是发动连携展开猛攻的绝好时机。危急时刻则可以躲到平台下层与BOSS绕圈争取回复的时间。获胜后索拉的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并且得到新的键刃“スカルノイズ”。

利库篇

利库在俯冲模式的目标是300分，不过场景中的星星并不多，要主动攻击敌人和漂浮着的卡片打出奖励道具。来到特朗弗斯镇的利库遇到了名为“约书亚（ヨシュア）”的少年。剧情过后“连接入口（リンクポ－タル）”系统开放，在下屏幕看到粉色的纹章时，放大地图并靠近后点击标记即可触发。遇到羊型敌人时要小心其角上带火的突进攻击，尽量看准其停留在原地的时机快速消灭。往北前往2番街后触发剧情，得到“コウモリバット”的配方后就可以如法炮制地配合出圣灵了。在“スピリットとのリンク”的教学中，圣灵的连携槽会自动蓄满，利用触摸屏发动连携再连打A攻击即可轻松击倒比特（ビイト）带来的食梦者。战斗结束后一阵睡意袭来，利库同样坠入梦中。

视角回到利库一侧后约书亚与比特都已不见了踪影，一位少女正被食梦者追赶，前往1番街替其解围后得知了她的名字——美咲四季（ミサキシキ）。由1番街西南的路口前往里通り，这里有两条隐藏的水道不会在下屏地图上显示，利用水道可以快速地滑行。由东南的路口离开，经过喷水广场后同样能来到4番街。进入5番街后黑衣人在了众人面前露出了真容，利库直接追入植物园展开BOSS战！

BOSS ハコザル

虽然名字相同，但利库要对付的BOSS形态有所变化，漂浮在半空中的它并没有下半身，因此地面的普通攻击不容易命中。一开始可以趁其发射火球的间隙用魔法还击，待BOSS受到一定伤害后会分出4只手，抓起场景内诸如树木、石块等物体对玩家进行攻击。建议玩家在桥上开战，锁定BOSS手部后，利用扶手进行自由连贯行动再展开瞬移攻击，自己处在高速移动中受伤的几率也会减少。连续对BOSS造成伤害后它会进入短暂的眩晕状态，此时可以发动双重连携，有蝙蝠型圣灵在场的情况下能令利库飞起来，这样浮在空中展开猛攻，顺利的话可以砍掉BOSS一条血槽。BOSS在受到连续攻击后也会出现粉色的锁定标记，不要犹豫，果断用X+A将其投掷出去能造成巨大伤害。需要小心的是BOSS体力不多时会从地面伸出拳套展开连续攻击、威力极大，如果视角是保持锁定BOSS的话不容易及时发现，一定要让自己保持处在不断的移动中。取胜后利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并且得到新的键刃“スカルノイズ”。

完成本世界的冒险后，玩家可以前往世界地图，接下来有三个世界可以自由选择，下文按系统的默认顺序攻略。当然第一个世界——特朗弗斯镇也还是能随时回来的，之前错过的宝箱可以慢慢回收。



钟楼镇

索拉篇

开场的俯冲模式过关条件为击倒15名敌人，吃到补充魔法的道具后直接按X键发动范围攻击便能快速杀敌，击碎冰块也会掉出星星奖励，以金评价完成可以得到“ウォ–タ–バレル”。索拉刚进入钟楼镇（ラ・シテ・デ・クロ–シュ）就被弗洛罗（フロロ–）主教误认为是吉普赛人，剧情过后与警卫队长腓比斯（フィ–バス）赶往广场，发现大群食梦者簇拥着的竟是卡西莫多（カジモド）。这场强制战斗要求将



广场上的食梦者清光，本世界的真实变换操作是利用触控笔划线，可以用来快速移动，也能给经过的敌人造成伤害。花型敌人能给同伴回复HP，从地下伸出的触手攻击为多段判定；象型敌人会在吸气后喷射水柱，发怒后非常凶猛；犀牛型的敌人则会蜷成一个球，或是从地底突然冲出，威力极大。对付这些大型的敌人多用投掷能事半功倍，获胜后得到“ゾウエレファント”的配方。

往北进入礼拜堂，上层的平台利用真实变换就能快速到达。通过西南的路口一路来到顶层的钟つき堂触发剧情，对钟楼上层的大钟连续攻击后会掉落金钱。回到大圣堂广场，在西边的路口处遇到被革职的腓比斯，随后前往街区。此处要消灭3个巨大的花型敌人才能打开通路（下屏地图会标注出其位置），火属性魔法对它有奇效，但注意不要靠近地面上的植物，其散发出的孢子会令我方中毒。完成任务后索拉的HP最大值提升，由东侧路口前往大桥，这里的木桶等障碍都是可以用攻击打碎的，马车则可以打跑，一些宝箱就隐藏在后面，不过要小心会爆炸的火药桶。随后沿着惟一的道路通过郊外、墓地・入口进入地下道。南侧有一面墙壁是可以打碎的，靠近后圣灵会发出声音提示，进入密道可以到达充斥着毒气的区域，利用真实变换来到上层击碎紫色瓶子，毒气就会慢慢退去了。东南角的出口同样要自己打通，到达墓地・旧区画后跃入东南的坟墓进入カタコンベ，这里的大量墙壁都可以打碎，有不少隐藏的宝箱，而毒气四溢的区域也要跟先前一样如法炮制、击碎紫瓶。沿密道来到奇迹の法廷后与艾丝美拉达对话即可触发剧情，索拉醒来后自动前往大圣堂广场展开BOSS战。



BOSS バレットガゴイル

バレットガゴイル的攻击力很高，出拳和扫尾攻击的速度极快，双拳伸长合并后对前方的攻击可以利用翻滚躲开，当其双手发光并射向天空后，会有大量的光球倾泻而下，要迅速离开刚才身处的区域。前期建议合理利用场景的宽度与BOSS展开周旋，保持间距的同时看准机会用远程魔法进行攻击。当BOSS使用双拳伸长的连续回转攻击后，它会倒地不起一段时间，这就是我方攻击的绝佳时机，利用连携攻击可以快速地消减其血量。当BOSS受到一定伤害后会追加捶击地面的火柱攻击，只要横向移动躲开直线的效果范围即可。此战中要注意同伴的血量，喜欢突前的圣灵较容易陷入战斗不能状态，若是它们被击倒，上前救助时容易被BOSS偷袭。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“ガ–ディアンベル”。



利库篇

利库的俯冲游戏略有难度，需要击倒ハチクイーン。刚开始玩家的攻击是无法命中敌人的，先耐心用Y键躲避攻击，待4只杂兵的攻击结束、出现准星标记后快速解决它们，BOSS额头的粉红色弱点就会暴露出来，此时冲上去猛砍就能造成极大伤害。本关若是分数不高的话往往是因为时间拖延太久，解决杂兵时一定要迅速，对BOSS连续猛攻够快的话一个回合就可以结束战斗。进入钟楼镇后利库帮吉普赛美女艾丝美拉达（エスメラルダ）解了围，往北前往礼拜堂，在北侧的石像前有一位青蛙王子，成功将其击倒就能获得“カエルおうじ”的配方，不过它的血量很高，建议以后再来挑战（没能成功击倒的话它会前往别处，再挑战时它的血量也不会回复）。上到楼顶的钟つき堂却空无一人，这里的大钟击打后会掉出坠落点数和金钱。

返回街区并由东侧的路口离开，在桥上会遭遇巨型食梦者バレットガゴイル，这里不需与其交战，躲避火球攻击的同时击破障碍，利用自由连贯行动迅速向北逃离即可，宝箱可以以后再来回收。到达郊外后BOSS依然紧追不舍，从东南的路口前往风车小屋就可以躲过追击了。剧情过后得到指令“ソニックスライド”，装备后可以在空中进行两段冲刺，配合本区域宝箱中利库专用的“クレセントスライド”，可以展开丰富的空中攻击。沿原路返回时注意回收沿途的宝箱，在大圣堂广场和礼拜堂先后触发剧情，前往大圣堂上层就将进入BOSS战。

BOSS バレットガゴイル

利库篇的バレットガゴイル是飞行形态，BOSS扔出的晶体在触碰到后会爆炸，连续发射的白色光弹因数量太多也无法都用防御挡下，停留在狭小的平台上作战对我方不利。由于大圣堂起火，利库跳到火海上后可以借着热气腾空，建议直接飞上空中与BOSS展开华丽的空战。保持距离并锁定视角的话，敌方的突进和出拳攻击看准时机按Y键就能避开，不过需要注意的是如若被它的尾巴抓到，则会被直接扔回大圣堂顶层。BOSS吐出的旋转火球追踪性能很好，但由于是单发，可以在平台上直接防御掉。利库的空中招式很强，冲刺后按A键使出的“クレセントスライド”就能造成连续有效的伤害，在发动双重连携、强化攻击威力后效果更是显著，BOSS在连续受伤后同样可以用真实变换操作给它造成巨大伤害。获胜后除了利库的HP最大值提升外，坠落奖励的种类也会增加，并能入手新键刃“ガーディアンベル”。



恶作剧乐园



索拉篇

俯冲模式要求在1分45秒内触碰150个气球，气球上浮得很慢，前期单个出现时可以适当加速，毕竟气球不影响评价，待蓄满魔法槽后按下X键可以清掉大面积的气球群，建议保留到中后期再使用，以金评价过关可以得到“バルーンラ”。踏入恶作剧乐园（プランクスターズ・パラダイス）的大门后，索拉就遇见了正为担心盖比特（ゼペット）和匹诺曹（ピノキオ）父子而自言自语的吉米尼（ジミニー）。本世界的真实变换需要点击下屏幕的水泡，令其向目标不断发射泡泡，成功后就能把敌人包在其中，角色踩着气泡可以把周围的敌人都卷入其中，随后按A键击破泡泡能给敌人造成伤害，或按B键则可利用泡泡进行“超级跳跃”。游园地西北的摩天轮上有两个座位藏有宝箱，不要错过，这里新出现的青蛙战士经常会用盾牌防御，火属性魔法是它们的弱点。在北侧的圆形小广场找到匹诺曹，不过他却是食梦者假扮的，全灭敌人后获得“オバケピエロ”的配方，索拉的HP最大值也得到提升。借助轨道到达高塔，不料这个匹诺曹又是假的。向北进入からくりトンネル，沿着狭长的过道从东北的路口前往サーカス。救出匹诺曹后的强制战斗是没有圣灵辅助的，在蹦床上跳跃能令敌人浮空，进而创造攻击机会，全灭得人后获得“ハイジャンプ”，装备后能够跳得更高。原路返回からくりトンネル触发剧情，蓝仙女出现后由东侧的出口前往岬（岬区域北侧的水潭中也可以见到青蛙王子）。接下来的路线是一本道，进入海中后跳跃高度会大大提升，同样下落的速度也会变慢，需要适应一下。沿着海流到达海の底，进入中央的巨大漩涡后便将迎来BOSS战。



BOSS キンキンロブスタ

BOSS的体积巨大，大部分攻击为冰属性，我方可以提前装上火系的魔法与招式。双爪如风扇般旋转的突进攻击范围虽大但速度很慢，可以利用台阶的高低差回避；其喷射的冰球同样速度不快且会弹地一次，利用翻滚就能轻松避开。当BOSS缓缓飞起后绕到它侧方，待其一落地就跳到其头部边缘展开猛攻。平台两侧微微凸起的斜面也可以多加利用，通过自由连贯行动快速接近BOSS。不过在近身战时要小心对方的下压攻击，此招式伤害极大。当BOSS受到一定伤害后会进入头部发光的形态（周围场景变暗），攻击方式追加连续锤击地面的爪击、向前方喷射的冰壁，以及双爪喷射后再交叉的激光，前两招都可以用侧翻回避，后者则需看准时机原地起跳避开或是躲到台阶下方。由于BOSS经常飞在空中，一旦在正上方视角锁定就会被取消，因此本战也比较考验玩家调整视角的能力，需多利用下屏幕来判断敌人的位置。当BOSS的体力削减到一定程度后会触发事件，中央的冰块出现裂纹，靠近后连续攻击并使用真实变换操作，鲸鱼就会形成巨大的泡泡浮在空中。最后阶段在海上对BOSS展开追击，通过滑杆左右移动泡泡躲避攻击，直至靠近BOSS后按A键就可以结束战斗。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“フェリスギア”。

利库篇

利库的俯冲模式需要取得700分，初期会出现许多翻花绳的手，要寻找空隙从中穿过，后半程漂浮的杂物很多，要靠击倒敌人来积攒星星，连续圆环的阶段只要保持在中心就可以安全通过，不过全程基本没有回血道具，这点需要注意。与モンストロ・口房间内的盖比特对话后往北深入，通过食道进入胃袋（食道西南上层的宝箱是オバケピエロ变化的）。剧情中找到了匹诺曹，而带走他的黑衣人竟然是利库的黑暗面。进入胃袋后攻击地面上的机关会让场景上下翻转，天花板上的宝箱需要凭此拿取。另外需要注意的是，掉落到胃酸中HP会徐徐减少。进入腹部后击打机关同样会令场景发生变化，继续往北就会进入BOSS战。



BOSS メラメラロブスタ

相较于索拉篇，利库方面的BOSS明显是火属性。向前方发射的火球会形成火焰壁缓缓移动，无论防御或躲避都不难化解；喷出的彩色方块会弹跳分散、且有爆炸效果，可以利用翻滚回避；双爪向正前方喷出的雾气有催眠效果，建议提前装备免疫能力；BOSS受到一定伤害后头部会发光（四周场景变暗），此时发射的绿色方块同样会爆炸且速度更快，建议向前翻滚在躲避的同时拉近距离；最危险的一招是前爪发光蓄力后放出的激光，此时BOSS会在场景中顺时针转3圈，要事先装备上索拉篇得到的“ハイジャンプ”，看准时机后跳起方可躲避（有些像跳绳的感觉）。虽然冰属性魔法对BOSS的伤害不错，但由于飞得太慢往往不容易命中，此战还是得拉近距离展开对攻。近身后BOSS的前爪攻击伤害不高且幅度很大，较容易提前判断并防御反击。BOSS不时会移动到天花板上展开攻击，场景两端各有一个上下倒转的机关可适当利用。获胜后利库的HP最大值提升，并得到新的键刃“オーシャンレイジ”。

电子网络

索拉篇

惯例的俯冲模式中需要击倒イカゲソ-ド，BOSS的弱点是头上两个圆形的粉色核心，一开始由于距离较远，先用Y键回避其各种攻击，当其触手卡在左右两侧，吐出圆形激光时就是攻击的时机，此时应按住B键减速，慢慢拉近距离，待激光效果一停就迅速突击、打爆弱点，反复两次后就可以顺利过关，获得金评价还能得到“トレジャ-ゴ-グル”。电子网络（ザ・グリッド）的世界极具科技感，而索拉的服装也变得非常前卫。甲虫和蜗牛型敌人都有坚硬的外壳，不妨利用魔法或自由连贯行动突破其防御。本世界的真实变换操作是点击触控屏上发光的单词，成功后根据破解代码的不同，后续的效果也有所差异。向东北追着大型飞行装置到达连络通路后发生剧情，随后向东北的出口逃离，沿路的人型卫兵攻击力不弱，建议防御住攻击、造成其硬直后再进行反击。会发射激光的大型飞行器，可以上前按X+A键，用“Transport”代码成功破解后其就会停止运作并为我方所用了。

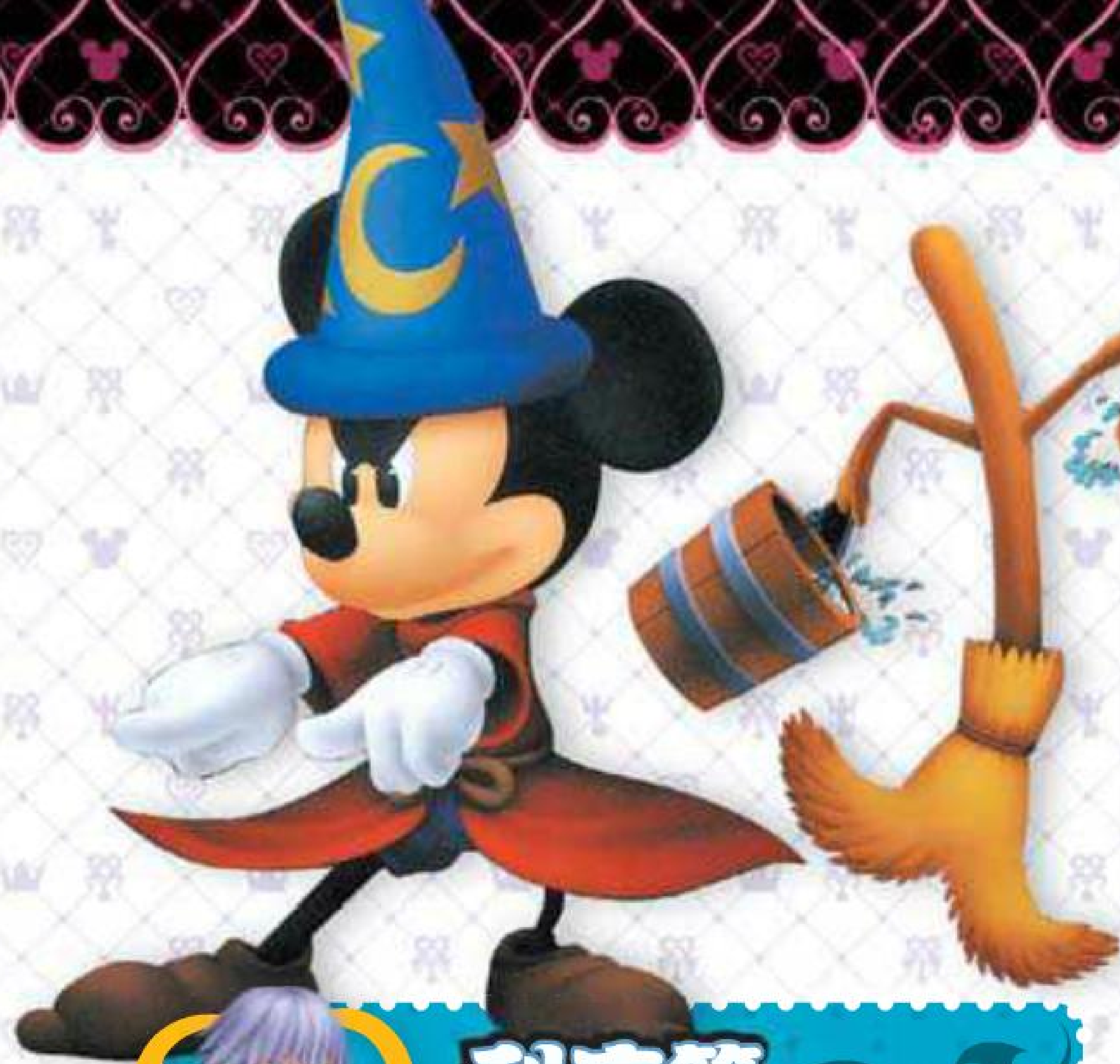
逃到桥上后发生剧情，与凯文（ケヴィン）、萨姆（サム）和库欧拉（クオラ）相遇，得到的“リベンジラッシュ”为反击技，在防御成功的瞬间按A即可发动。利用东侧的机器，途径地下ドック进入ソ-ラ-セイラ-，车内共分为三层，每层都有8节车厢，结构较为复杂，但宝物也很丰厚。在有向上箭头标志的地方可以跳到上层，对着墙上的炮台使用真实变换破解代码后，墙壁就会碎裂并出现新的道路。下车后来到レクティファアイア・1F，由东南的路口前往2F区域，上层有不少墙壁挡路，只能利用破解后的飞行器进行区域移动，借此来拿取北侧的宝箱。从存档点边的电梯离开就要展开BOSS战。

BOSS リンズラ-

BOSS身形不大且移动极快，远距离时会扔出手中的两个圆盘展开攻击，而且并非只有前方飞来的一种方式，从后方飞回时同样有伤害判定，飞行线路诡异不太容易防御。既然敌方是以投掷物的攻击方式为主，我方就得以埋身战来制造机会。不过不要主动进攻，因为BOSS的防反威力也很强劲。建议在近身后用Y键防御住BOSS的体术，成功后立刻用反击技追打，这样可以安全地对其造成伤害。但不要连按Y键，因为场地略有失重，被打中的话受身时浮在空中容易被继续追打。在场地的反重力装置启动后，双方会强制飞到天花板上战斗，↑、↓的操作与平时是反的，需要尽快适应，不过此时也是发动连携攻击的好时机。当反重力效果停止后，BOSS落下的时候是有攻击判定的，注意翻滚回避。此战建议以稳妥为主，抓住每一次反击机会，如果没有回复时无敌的强化能力“リ-フベ-ル”的话，就要抓住重力反转时短暂的空隙补血。若是能打出真实变换的图标，用“Disc_Jammer”代码可以令其在一定时间内无法使用手中的圆盘。获胜后索拉的HP最大值提升，坠落奖励的种类也会增加，并得到新键刃“デュアルディスク”。







BOSS エレカマキリ

螳螂形态的BOSS放出的圆环飞行速度非常快，看到它起手后就要立刻按下Y键防御。BOSS跳起后投掷的大量飞弹在地面上会腾起蓝色火焰，触碰到后仍有爆炸效果，需要小心。其实エレカマキリ不难对付，利用好圆形平台最外圈的轨道，发动自由连贯行动后的瞬移攻击，既可以躲开大部分飞行道具，同时又可以对BOSS造成打击。只不过当BOSS抢占该轨道的时候一定要立刻向内侧移动，若是被它身后的残影碰到伤害极大。在BOSS受到一定伤害后会全身短路陷入硬直状态，此时若放任不管，一段时间后它的HP就会回复，应果断上前发动真实变换，用“Energy_Jammer”代码从内部对其造成重创。当BOSS的HP耗尽后仍需用破解代码给其致命一击，获胜后利库的HP最大值提升，且得到新的键刃“デュアルディスク”。

利库篇

俯冲模式的过关条件为1分15秒内获得1点奖励，场景中除了补血道具就是大量的障碍物，在飞行中要避免被撞到而浪费时间，只要能顺利到达底层，在终点前的正中央就会出现奖励星星了。利库被人强制带到赛场后要进行一个驾驶机车的小游戏，下屏幕可以看到赛场的情况。按Y键可切换攻击方式，按A键为向前方射击，向后的攻击无需按键，只要让残影命中敌人即可。其他选手的攻击方式也是一样的，被对手赶超到前面时可以利用侧向移动+B键的跳跃躲过残影攻击。前方还会不时有大型机械发射激光，注意进行躲避，这一阶段的重点是保证自身的血量。跑完两圈后BOSS登场，它从后方追上来时攻击不要贪多，差不多就往侧面移动，否则会被撞上；当其移动到正面后，尽量保持位于其斜前方进行射击，这样较容易躲开各种攻击。任务结束后利库的HP最大值得到提升。

随后与萨姆一同行动，向西通过连络通路前往街区。发生剧情后被食梦者包围，全灭敌人后利库的指令装备上限增加1个。回想剧情结束后由存档点向北前往地下ドック（往南则能回去进行赛车游戏，并赢得一些奖励品），这里的宝箱中可以拿到利库的专用反击技“リベンジオ-ラ”，上锁的电子门则需在破解开关时输入“Unlock”才能开启。乘坐电梯向下后破解两个炮塔，使其爆炸后玻璃就会碎裂，利库也得以搭乘ソ-ラ-セイラ-。剧情过后直接到达レクティファイア·1F，建议不要与沿路的人型卫兵做过多纠缠，直接由东南的路口前往2F。一路沿楼梯上行，搭乘存档点边的电梯到达スロ-ンシップ一路向南就会发生剧情，救出库欧拉后众人一同前往ポ-タル·エントランス。这一区域有三座炮塔，建议先冲到炮塔背面进行破解后再开战，继续往北就会进入BOSS战。



特朗弗斯镇

索拉篇

两人把前三个世界全部完成后，需要重返特朗弗斯镇，这里的地图和宝箱照旧，但会出现新型的食梦者，原本的敌人也有所强化。索拉与约书亚在5番街对话后，前往喷水广场对付大群食梦者，雷属性的イダテンキリン攻击威力不弱，不可大意。获胜后得到的“スピンスライド”是索拉专用的空中指令。在3番街追上食梦者后，要与先前遇到过的BOSS——ハコザル、バレットガゴイル、メラメラロブスタ依次交手，打法不变就不再重复说明了。由于是三连战，且场地狭小，故难度不低，玩家要提前准备好回复手段，场景周围的真实变换道具也可以合理利用。获胜后得到索拉的HP最大值提升、坠落奖励种类增加，并获得新键刃“トドメナックル”。



利库篇

利库方面的流程也不长，与约书亚对话后同样是前往喷水广场，追着逃走的食梦者返回里通り。到达东侧后要与6只ツノケラトプス开战，敌人的攻击威力很高，被连续命中的话非常危险，建议多用反击技，或尝试用“ゼログラビラ”令敌人漂浮后再各个击破。全灭敌人后利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并得到“ツノケラトプス”的配方。继续追入3番街，剧情过后直接得到新键刃“トドメナックル”。



火枪手国度



索拉篇

进入火枪手国度（カントリー・オブ・ザ・マスケティア）的俯冲模式需要获得500分，场景中会漂浮着许多漫画书页，除了击倒敌人外，攻击游离在外的漫画台词也能得到星星奖励，后期大型敌人出现时可以用魔法一次性解决，以金评价过关则能获得“ゼログラビガ”。米奇（ミッキ–）、唐纳德（ドナルド）和高飞（グ–フィ–）这三个火枪手在食梦者面前分崩离析，随后是一场强制战斗，本世界的真实变换是将敌人封入漫画书页中，按照下屏提示点击或滑动就能触发大爆炸。与米奇对话选择“行こう！”进入护卫米妮（ミニ–）公主的任务，面对从后追来的恐龙型食梦者，除了待它近身后展开攻击外，还可以看准时机按Y键将其喷出的火炎弹回去。战斗中除了注意自己的血量外，还要关注左上方马车受到的伤害量。建议战前换上冰、火属性的魔法，交替进行远程攻击，等其靠近后用猛攻打退，获胜后就能得到“ボウクンレックス”的配方。

跌落马车后向东南进入塔内，沿着旋转的楼梯向上行的时候小心别被上层丢下来的木桶砸到。在塔顶击倒ビ–グル・ボ–イズ三人组后，成功救出公主。剧情过后调查大门选择“海岸へ向こう”可以搭乘马车到达全新的区域，随后在西边渡口乘船前往モンサンミッシエル・小路。进入地下道后这里有部分牢门是可以打碎的，在北侧的房间遭遇大批象型食梦者，踩到喷出的水柱上可以快速发动自由连贯攻击，清光敌人后得到“スライドロ–ル”。剧情过后救出水牢中的米奇，搭乘马车前往オペラ座，并在最深处展开BOSS战。



BOSS ピ-ト&ビ-グル・ボ-イズ



ピ–ト一开始只会呆在舞台高处，间或向下投掷炸弹，不过威胁不大，玩家可以专心对付三个小弟。ビ–グル・ボ–イズ的出剑速度很快，被多人包夹时不妨多利用防御反击来稳妥地造成伤害，将小弟的体力槽打完后还得用真实变换操作来触发剧情。解决完杂鱼后ピ–ト便跳下台，他身大体沉，投掷炸弹的攻击发招很慢，较容易躲避，不过击剑的速度和攻击范围都比小弟高出一筹。当BOSS跳到布景后方，舞台上会出现太阳和月亮来回摆动，此时躲到舞台一侧的红色幕布边就可以全数回避。各种异常状态对BOSS也颇为有效，不妨选择有附加状态效果的招式或圣灵来迎战，削减完BOSS的体力槽后同样需要用真实变换操作来了结。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“オールフォーワン”。



利库篇

利库方面的俯冲模式要迎战イカゲソ-ド，第一形态的打法跟之前索拉遇到它时相比基本没有变化，击碎头顶的两个弱点后BOSS进入第二形态，其蓄力后放出的大范围激光可以躲在漂浮的岩石后面来回避，其他攻势连按Y键就可以化解，4个弱点在张开的尾部内侧。刚踏入城镇就看到鬼鬼祟祟的彼特（ピ-ト），进入オペラ座・ロビ-后沿西北的道路到达ホ-ル触发剧情。随后向东南行，在舞台里发现被关押的米妮公主。剧情过后直接到达机械室，优先破坏散发出毒气的紫瓶，击碎中央的木板后可以发现隐藏的机关（其他位置的两处墙壁击碎后能发现宝箱），按着箭头指示方向使用自由连贯行动在上面旋转，就能令升降台下降。将ビ-グル・ボ-イズ击倒后由西南前往バックヤ-ド。在这一区域挂服装的壁橱以及能击碎的木门后，可以找到另外两名ビ-グル・ボ-イズ，尽数击倒便能拿到“舞台装置”（存档点边的水管也可以击破，后面暗藏三个宝箱），剧情后直接进入BOSS战。



BOSS アナモグラ-

后台的区域较大，形似鼹鼠的BOSS也走位飘忽，要多利用下屏幕确认BOSS在钻地后的出现位置。BOSS的攻击方式是投掷各种飞行道具，大多都不难躲避，惟有萝卜形状的导弹有跟踪效果，建议在蹬墙后用自由连贯攻击打掉。BOSS在受到的一定伤害后会分成六只爪子在地图各处游走，靠近后会展开爪击、威力不弱，受到几只爪子包围的话很容易被秒杀，不妨用火或冰属性的魔法从远距离安全解决。将六只爪子尽数击破BOSS就会现出头部，还是以萝卜导弹为主要攻击手段，玩家只需重复之前的战术即可。获胜后利库的HP最大值提升，获得“シャドウスライド”、“シャドウストライク”以及新的键刃“オールフォーワン”。

魔术交响

索拉篇

魔术交响（シンフォニ-・オブ・ソ-サリ-）世界的俯冲模式过关条件为“1分25秒内获得900分”，初期只有部分花朵可以攻击，在大量乐谱间穿行时沿着星星组成的圆环顺时针走可以安全通过，中期使用魔法攻击敌人的同时注意要积极移动回避，以金评价过关能得到“加速する梦想”。乐谱所散发出的黑暗力量令米奇深陷其中，本世界的真实变换是根据提示点击或拖动音符，与大多数触摸操作的音乐游戏类似，成功后甚至能令场景发生变化，本世界中需要频繁地用它来解谜。调查乐谱后进入美丽的云路，对着高台上的乐符使用真实变换操作，成功后就会出现彩虹桥，云彩上宝箱中的“グライド”能让索拉在按住B键的情况下进行滑翔。向北进入峡谷后这里大部分区域都有向上的气流（注意碰到高处的雷电是会受伤的），需要先到西侧发动真实变换操作才能令气流消失，进而前往谷底。在平原地区同样需要在中央偏东的平台找到乐符发动真实变换，才能拔云见日、令狂风暴雨停歇。到达最北的山崖上发现乐谱，剧情后得到“ダブルスライド”。调查魔法使いの部屋内左侧的乐谱后进入BOSS战。



BOSS スペルカン

一开始的追逐战强制在轨道上展开，BOSS发射连续的光弹时不断按Y键冲刺或按B键跳起来即可回避，而黑色的石块则需提前跳起，否则伤害极大。追上BOSS后触发剧情，双方掉落到平地上继续对峙。离BOSS较远时它会连续发射星星攻击，近身后则会挥舞光剑。BOSS在受到一定伤害后会招出小怪，推荐优先将这些会用魔法攻击的扫帚击倒。当BOSS召唤陨石从天而降时（天空会变黑），可以躲在漂浮的石块下。由于只有此时能给BOSS造成重创，因此建议近身缠斗、主动攻击，BOSS瞬移后利用自由连贯行动快速跟进。在给其造成一定伤害后，BOSS又会回到轨道上，只要再重复最初的打法即可。获胜后索拉的HP最大值提升，坠落奖励的种类也会增加，并得到新的键刃“ファンタジーノーツ”。

利库篇

利库的俯冲模式是在1分20秒内击倒30只敌人，中期敌人不多时建议适当按A键加速节省时间，后期面对大量蝙蝠直接用X键的魔法就可以快速击破。调查乐谱后进入月光の森，对乐符使用真实变换操作，可以让花苞绽放成为立足的平台（月光之森西南也有机会遇到青蛙王子）。在金色の森对中央平台上的乐符进行真实变换操作，便能令树叶伸展，进而前往东南的路口。在雪明かりの森湖中央的音符处发动真实变换，令突破风雪的滑道出现。一路前往东南的乐谱处后发生剧情，坠入深渊的利库需要迎战BOSS——チェルナボーグ。

BOSS チェルナボーグ

本次BOSS战是一场空中战，操作与俯冲模式基本一致，打法非常简单——一路躲避各种飞行道具，不断向BOSS靠近。BOSS的攻击方式有火柱、火球和恶灵，前者利用滑杆侧移就可以避开，后两招则需看准时间按Y键躲避，否则被恶灵纠缠住的话HP会徐徐减少。在场景中固定的火球群边会出现补血道具，有需要的话就别错过了。靠近BOSS后按A键攻击能直接削减它一条血槽，然后被甩到远处，之后再重复之前的战术即可。攻击三次即可获胜，利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“ファンタジーノーツ”。



不存在的世界

索拉篇

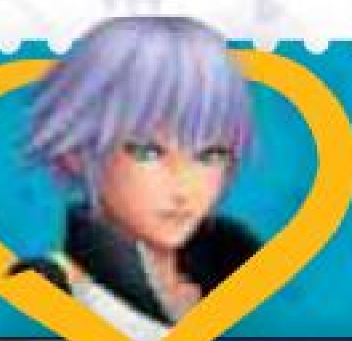
终于到了最后的舞台——不存在的世界（存在しなかった世界），索拉的俯冲模式需击倒ハチクイ-ン，初期的打法与之前一致，待清空BOSS的血槽后它会露出背上的三个新弱点，抓紧时间将其尽数破坏即可。以金评价过关能得到“メテオ”，剧情过后索拉强制坠入梦中。本世界的真实变换是在3次以内用触控笔划断锁链上的白色亮点，找准其移动规律一次砍碎多个，成功后索拉就会与利库超越时空发动合体技。在最后的迷宫中，敌人多为大批出现，合理利用有无敌时间且威力巨大的真实变换才能化险为夷，而使用带有沉睡、失重等特殊效果的指令也可以降低威胁。梦境の街路有几处建筑是可以用真实变换破坏的，从西北的路口进入歪みに满ちた街。一路破坏建筑前进，空中坠落的巨大建筑也可以用真实变换破坏的，到达凶梦の深渊后就要迎来BOSS战。



BOSS ゼムナス

战斗开始后BOSS会先用翻滚的建筑展开攻击，注意寻找缝隙回避。由于战斗中ゼムナス会保持不断的瞬移，行踪飘忽不定，建议以防守反击的战术来与BOSS进行持久战。近身并成功防住对方的拳脚或光剑攻击时的反击不要贪多，见好就收，以稳妥为本。当BOSS利用黑色的屏障制造出封闭的空间关住玩家时，要立刻连续跳跃从上方的缺口离开，否则在屏障内我方是无法防御的。当BOSS绕着玩家快速移动并发射出一系列红色光弹时无需心慌，只要原地跳跃就可以尽数避开。随着时间的推移，BOSS被反击时的硬直时间会延长，此时就可以追加一些大威力的招式来快速削减其体力了。

当BOSS受到一定伤害后会触发剧情，远离平台并不断掷建筑物，靠近他后索拉会被打飞到空中。对着飞来的建筑使用真实变换操作将其砍碎，成功后战斗就会进入第二阶段。追着BOSS来到下一个平台后打法并没有变化，继续防反就可以取胜。击倒对方后索拉的HP最大值提升，视角强制切换到利库方面，且直到通关前都不会再发生坠落。



利库篇



利库方面的过关条件是1分30秒内获得1300分，一路上星星很多，只需留神别撞到障碍物即可，本关是没有回复道具的，想拿高分的话需要多用A键加速。在幻想のはじまり把中央漂浮着的球体用真实变换击破，打开新的区域后先往西北击破另一个球体，从爆炸形成的空洞中跳下破坏中央的装置后，原本被激光阻隔的道路就会全部打通了。**注意！如果在中央装置破坏的演出动画过程中发生了强制坠落的话，视角再次切换回来时会发生恶性BUG，装置已经损坏但周围的激光还在，导致游戏无法继续，在攻击装置前务必要确认好坠落槽的残余量，避免这种情况发生！**幻惑の步廊要击破3个球体才能继续前进，搭乘电梯到达混沌を见下ろす场所后沿着垂直的轨道向上滑行，在存档点处要好好准备一番，因为利库需要连续作战，会比索拉方面艰苦不少。

BOSS アンチブラックコート

首个BOSS黑衣人同样处在不断的瞬移中，其主要攻击方式有远处发射光弹、近身后的光剑攻击、4只红色的巨手攻击（分正前方和地下两种）、以及从地面突然伸出的影子攻击。最危险的是最后一招影子突袭，速度较快，一旦命中会直接令我方进入濒死状态。如果利库装备了360°全方位防御效果的屏障“ダークバリア”指令，本战就很轻松了，视角锁定BOSS后原地站定不动，看准其出招时机进行防御就可把所有招式化解，然后伺机用远程魔法进行还击即可。

BOSS アンセム

首先要进行空中战，BOSS会扔出圆盘进行攻击，虽然这招用防御可以轻松化解，但更建议用横向移动来躲避，因为BOSS紧接其后的连续突击伤害极高，且无法防御住。用Y键的冲刺躲避BOSS的连续突击时要注意，不要连续按，而是要一下下地根据节奏按，这样便不会因为硬直而受到攻击。BOSS的5次连续突击结束后，他会呆在原地说台词，此时就是反击的最佳时机。给BOSS造成一定伤害便会出现真实变换操作的提示，完成后战斗转移到地上。

地上战时BOSS除了先前的圆盘攻击外，其身边的“无心”也会参与战斗，包括近身的挥拳和远处的冲击波攻击，蓄力后的冲击波威胁最大。由于“无心”张开双臂后能替BOSS挡住一切来自正面的攻击，因此要设法绕到其身后，利库的专用指令“ダークロール”就可以派上大用场了。如果战斗拖延过久BOSS会重新飞到空中，建议此阶段直接发动连携，用猛攻快速清空BOSS的血槽。

剧情过后战斗进入第二阶段。BOSS的攻击以各种飞行道具为主，数量较多，可以全身防御来化解。一定时间后BOSS会强制把利库吹到远处，并在身前利用光球蓄力，之后发射出的两条激光威力极大，建议利用场景两侧的墙壁使出自由连贯行动快速靠近，并躲避射出的激光。注意千万不要碰到那两个光球，被黑色的光弹命中后也会被拉到光球中，并直接被打至濒死状态。BOSS在伤血大半后会追加紫色闪电、巨大黑色球体等新招式，不过打法不变。掌握了BOSS的攻击规律后，再抓住间隙近身利用连携攻击发起进攻吧，近身时BOSS的双拳攻击也可以防反。获胜后利库的HP最大值提升。

BOSS ゼアノ-ト

经过连续的恶战后利库来到记忆の摩天楼，玩家可以存档并调整一下，对着蝙蝠使用真实变换后就要迎战ゼアノ-ト。BOSS主要以键刃攻击，出招极为迅速且会不断瞬移，距离较远时则会使出冰块、光弹和键刃斩攻击。被冰块挡住视线时连点Y键就能脱离危险区域，而飞行的光弹带有“迟缓”的异常效果，务必提前装备免疫能力。此战建议与BOSS保持近身，利用利库的专用指令“シャドウスライド”看准BOSS攻击的时机按Y键，成功后会瞬移到敌方身后创造攻击良机，纵使失败也能防御住对方的攻击，比较安全。当BOSS的血槽清空后他身后会出现时钟，此时上前砍几下就能发动真实变换。之后就可以发动连携猛砍时钟本体，此阶段BOSS的连续剑斩非常强力，在攻击的时候也要注意躲避。如果没能在限制时间内砍碎时钟，ゼアノ-ト会回复少量的HP，战斗返回第一个阶段，玩家只需重复之前的战术即可。

终曲

剧情过后利库还有一小段单独的流程，俯冲模式需要触碰30个索拉的意识体，中期出现的黑暗体有蓝光护体时不要靠近，否则会受到伤害，待蓝光消失后就可以攻击。本关没有评价的概念，完成后还要面对一个BOSS，但难度相比前面的BOSS连战就要容易一些了。

BOSS ナイトメア・ア-マ-ヴェントゥス

BOSS同样是以键刃进行攻击，出招很快而且处在高速的瞬移中，防反战术并不好用。由于场景周围有隐形的屏障，建议利用蹬墙后的自由连贯攻击直接命中BOSS。场景变为白色后我方圣灵会暂时消失（不过圣灵连携的效果可以带进来），BOSS会使用黑暗液体攻击，视线受阻的同时也很容易被他偷袭，建议本阶段保持高速移动进行躲避，如果抓不到机会攻击稍等一会场景就会再度变黑。当BOSS的血槽清空后就会自动发动真实变换，快速连点A键便能结束战斗。

通关以后

通关以后系统提示存档，菜单的“メモワ-ル”中会追加“シアタ-”供玩家们欣赏过场动画，游戏开启最高难度クリティカルモ-ド。读取记录后各个世界出现隐藏连接入口，可以挑战之间遇到过的各个食梦者BOSS，它们的能力也有大幅强化，而特朗弗斯镇的喷水广场也会追加本作最强的隐藏BOSS——ジュリアス；新开游戏时则能继承已获得的圣灵，不过等级会降为1且能力链还原（相性等级则会继承）。

本作还有一段隐藏影像，需要满足三个条件才能开启：1.获得一定数量的奖杯，不同难度下的奖杯要求也不一样，ビギナ-モ-ド要求13个、スタンダ-ド モ-ド要求7个、プラウド モ-ド要求5个；2.在结局的剧情中按照按照“大切なものを失うのが”、“大切な亲友だ”、“大切なものを取り戻したい”回答对方提出的问题；3.在播放职员表的俯冲模式下触碰隐藏着的21个发光金色文字，组成“Secret Message Unlocked”（如果没能成功拿到可以在“シアタ-”中选择“エンディング”→“最后にやり残した事”观看并再次挑战）。全部满足后在“シアタ-”中就会追加一段“シ-クレット”。



资料列表

连接入口

下面给出游戏中全部特殊入口和通关后隐藏入口的具体位置，到达相应区域后下屏幕有纹章图标提示、非常清晰，惟有少数链接入口是例外，表格中会用括号标注出。完成全部特殊入口后能得到键刃“エンド オブペイン”，完成全部隐藏入口后能得到键刃“オーバードライブ”。表格中的编号是与“レポート”→“プレイレコード”→“リンクポータル”项目中的排序一致的，方便玩家查找。注意，特朗弗斯镇的4～6号特殊入口需要在第二次访问过后才会刷出，而已经完成过的连接入口也可以反复挑战。

特朗弗斯镇（トラヴァ－スタウン）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	ポストオフィス	力持ちの大横纲が出现中!
	2	4番街	おデブなイヌ?ネコ?が出现
	3	植物园	力持ちの大横纲が出现中!
	4	2番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	5	5番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	6	喷水广场	ピカピカ光る雷の化身が出现
利库	1	喷水广场	おデブなイヌ?ネコ?が出现
	2	2番街	シッポがお花?谜の敌出现
	3	4番街	まん丸ねぼすけさんが出现?
	4	1番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	5	植物园	ピカピカ光る雷の化身が出现
	6	里通り	ピカピカ光る雷の化身が出现

钟楼镇（ラ・シテ・デ・クロ－シュ）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	カタコンベ	オシャレなダンサ－が出现!
	2	街	ドリルで全てを贯く者が出现
	3	街	鼻が长くてデカイ强敌が出现
	4	奇迹の法庭	鼻が长くてデカイ强敌が出现
	5	礼拜堂（上层）	おデブなイヌ?ネコ?が出现
	6	大圣堂广场（上层）	オシャレなダンサ－が出现!
利库	1	风车小屋	ドリルで全てを贯く者が出现
	2	街	オシャレなダンサ－が出现!
	3	郊外	オシャレなダンサ－が出现!
	4	大圣堂广场	おデブなイヌ?ネコ?が出现
	5	郊外	オシャレなダンサ－が出现!
	6	礼拜堂（上层）	おデブなイヌ?ネコ?が出现

恶作剧乐园（プランクスタ－ズ・パラダイス）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	游园地	ク－ルに滑るアイツが出现中
	2	からくりトンネル	强运を持ち主が现れた!
	3	岬	シッポがお花?谜の敌出现
	4	海中の道	强运を持ち主が现れた!
	5	海の底	ク－ルに滑るアイツが出现中
	6	サ－カス	强运を持ち主が现れた!
利库	1	モンストロ・口	强运を持ち主が现れた!
	2	モンストロ・食道	ク－ルに滑るアイツが出现中
	3	モンストロ・腹部（上下翻转后）的中央凹地	强运を持ち主が现れた!
	4	モンストロ・胃袋	ク－ルに滑るアイツが出现中
	5	モンストロ・肠	ク－ルに滑るアイツが出现中
	6	モンストロ・腹部（平台升起后）	ク－ルに滑るアイツが出现中

电子网络（ザ・グリッド）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	レクティファイア・1F	百发百中のスナイパ－出现!
	2	街	燃えるツノの战士が出现!
	3	桥	百发百中のスナイパ－出现!
	4	レクティファイア・2F	百发百中のスナイパ－出现!
	5	地下ドック（上层）	百发百中のスナイパ－出现!
	6	连络通路	おデブなイヌ?ネコ?が出现
利库	1	レクティファイア・1F	百发百中のスナイパ－出现!
	2	街	燃えるツノの战士が出现!
	3	桥	百发百中のスナイパ－出现!
	4	レクティファイア・2F	百发百中のスナイパ－出现!
	5	地下ドック（上层）	百发百中のスナイパ－出现!
	6	ポ－タル・エントランス	おデブなイヌ?ネコ?が出现

火枪手国度（カントリ－・オブ・ザ・マスケティア）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	モンサンミッシエル	耳がキュ－トなアイツが出现
	2	海岸	不ヒラヒラと空を舞う者が出现
	3	塔への道	太古より目觉めし者が出现中
	4	モンサンミッシエル・地下	阳气なお调子者が出现中!
	5	铳士队训练所	ヒラヒラと空を舞う者が出现
	6	オペラ座・ホ－ル	王者の中の王者が出现!
利库	1	オペラ座・ロビ－	王者の中の王者が出现!
	2	オペラ座前	阳气なお调子者が出现中!
	3	オペラ座・机械室（东南密室内）	耳がキュ－トなアイツが出现
	4	オペラ座・舞台里	王者の中の王者が出现!
	5	オペラ座・ホ－ル	ヒラヒラと空を舞う者が出现
	6	オペラ座・バックヤ－ド	王者の中の王者が出现!

魔术交响（シンフォニ–・オブ・ソ–サリ–）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	云路	空を驱け抜ける者が出现中！
	2	不思议な塔	天空を统べる者が出现中！？
	3	峡谷	化けた食いしん坊が现れた！
	4	孤岛	天空を统べる者が出现中！？
	5	平原	空を驱け抜ける者が出现中！
	6	云路	空を驱け抜ける者が出现中！
利库	1	不思议な塔	天空を统べる者が出现中！？
	2	月光の森	化けた食いしん坊が现れた！
	3	雪明かりの森	空を驱け抜ける者が出现中！
	4	金色の森	天空を统べる者が出现中！？
	5	月光の森	空を驱け抜ける者が出现中！
	6	雪明かりの森	天空を统べる者が出现中！？

不存在的世界（存在しなかつた世界）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	梦境の街路	太古より目觉めし者が出现中
	2	歪みち满ちた街	空を驱け抜ける者が出现中！
	3	梦境の街路	王者の中の王者が出现！
利库	1	虚实を紡ぐ回廊	王者の中の王者が出现！
	2	混沌を见下ろす场所	空を驱け抜ける者が出现中！
	3	幻想のはじまり	太古より目觉めし者が出现中

隐藏入口

人选	隐藏入口位置	BOSS
索拉	トラヴァ–スタウン（5番街）	ハコザル
	ラ・シテ・デ・クロ–シュ（大圣堂广场）	バレットガゴイル
	プランクスタ–ズ・パラダイス（岬）	キンキンロブスタ
	ザ・グリッド（スロ–ンシップ）	リンズラ–
	カントリ–・オブ・ザ・マスケテイア（オペラ座・ホ–ル）	ピ–ト&ビ–グル・ボ–イズ
	シンフォニ–・オブ・ソ–サリ–（孤岛）	スペルカン
利库	トラヴァ–スタウン（植物园）	ハコザル
	ラ・シテ・デ・クロ–シュ（大圣堂广场上层）	バレットガゴイル
	プランクスタ–ズ・パラダイス（モンストロ・肠）	メラメラロブスタ
	ザ・グリッド（ポ–タル・中枢）	エレカマキリ
	カントリ–・オブ・ザ・マスケテイア（オペラ座・舞台里）	アナモグラ–

能力一览

以下是本作中的全部强化能力效果，允许装备多个的能力，数量越多、效果就越好。能力类效果需要圣灵在队的情况下才能生效，而辅助类和配合类只要习得就能自由选择开启或关闭。

种类	名称	数量	效果
能力类	HPアップ	5	HP最大值提升
能力类	ファイアアップ	3	火属性指令的伤害提升
能力类	ブリザドアップ	3	冰属性指令的伤害提升
能力类	サンダ–アップ	3	雷属性指令的伤害提升
能力类	ウォ–タアップ	3	水属性指令的伤害提升
能力类	ケアルアップ	3	回复型指令的回复量提升
能力类	アイテムアップ	3	道具的回复量提升
能力类	アタックヘイスト	5	攻击型指令的冷却时间缩短
能力类	マジックヘイスト	5	魔法型指令的冷却时间缩短
能力类	アタックアップ	3	用攻击造成的伤害提升
能力类	マジックアップ	3	用魔法造成的伤害提升
能力类	ガ–ドアップ	3	受到的伤害降低
能力类	ファイアガ–ド	5	火属性耐性提升
能力类	ブリザドガ–ド	5	冰属性耐性提升
能力类	サンダ–ガ–ド	5	雷属性耐性提升
能力类	ウォ–タガ–ド	5	水属性耐性提升
能力类	ダ–クガ–ド	5	暗属性耐性提升
能力类	ホ–リ–ガ–ド	5	光属性耐性提升
能力类	ミニアムガ–ド	1	不会陷入缩小状态
能力类	ブラインガ–ド	1	不会陷入黑暗状态
能力类	コンフュガ–ド	1	不会陷入混乱状态
能力类	バインドガ–ド	1	不会陷入束缚状态
能力类	ポイズンガ–ド	1	不会陷入中毒状态
能力类	スロウガ–ド	1	不会陷入迟缓状态
能力类	スリプルガ–ド	1	不会陷入沉睡状态
能力类	ストップガ–ド	1	不会陷入停止状态
能力类	リロ–ドブ–スト	1	HP在25%以下时，全部指令的冷却时间缩短
能力类	ディフェンダ–	1	HP在25%以下时，防御力提升
辅助类	コンボプラス	3	在地面攻击时连击数增加
辅助类	エアコンボプラス	3	在空中攻击时连击数增加
辅助类	コンボマスタ–	1	攻击落空时也能打出连击
辅助类	EXPチャンス	1	HP在25%以下时，获得经验值为2倍
辅助类	EXPウォ–ク	1	每走1步获得1点经验值
辅助类	EXPゼロ	1	击倒敌人时不会获得经验值
辅助类	ダメ–ジアスピル	1	受到伤害时连携槽回复
辅助类	ラストリ–ヴ	1	HP在2以上受到致命攻击时，能以HP为1的状态存活
辅助类	コンボリ–ヴ	1	受到致命的连续攻击时，能以HP为1的状态存活
辅助类	ライブラ	1	显示当前锁定敌人的剩余HP
辅助类	リ–フベ–ル	1	使用回复系指令时不会受伤
辅助类	ドロ–	5	吸收周围掉落的奖励品
配合类	リンククリティカル	1	与圣灵的攻击同时命中敌人时连携槽回复
配合类	サポ–トアップ	3	圣灵所使用的支援魔法的效果时间延长
配合类	ドリ–ムリ–ヴ	1	圣灵的HP在2以上受到致命攻击时，能以HP为1的状态存活





作为系列时间线上最新的剧情，本作有着承上启下的作用，游戏在系统方面的新意也值得肯定。圣灵的加入带给了玩家不少新鲜感，疲惫的战斗之余，与圣灵交流嬉戏一番也别有一番风味。虽然圣灵在战斗中起到的作用有限，但由于与角色的能力相关，因此育成方面也丝毫不能怠慢。自由连贯行动的引入让移动和战斗都保持在高速中进行，可谓流畅爽快，也让游戏的战术打法更加多样化。比较惹玩家诟病的是“坠落系统”，虽然双线进行的流程有一定新意，且坠落奖励对战斗有不少的帮助，但不顾局面强制切换的设定还是略显得有些霸道，这也直接导致了BOSS满状态原地复活以及死档BUG的出现。诚然本作算不上完美，但还是配得上“十周年纪念作”的名号的，而且隐藏的信息也预示了续作不会离玩家太远。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GBA Magic Flash
生产厂商：未知
适用主机：GBA
存储容量：256Mb

在GBA烧录卡进入几强争霸的时代之后，越来越多的“盗版”品牌相继涌出，开始蚕食市场。像EZ大众卡、EZ魔卡这些挂着EZ品牌，但却和EZFlash没有半点关系的烧录卡带比比皆是。不过因为当时的GBA市场实在是过于庞大了，所以这些仿冒的GBA烧录卡非但没有被声讨，最后反而还真的占据了一定的市场份额。各个厂商在看到此类产品的“成功”之后，开始想到从自身发掘硬件价值，由此也开启了一个GBA的OEM烧录卡时代。这辑《烧录卡博物馆》介绍的GBA Magic Flash应当算是OEM烧录卡中较为成功的一款。GBA Magic Flash诞生在XG2 Link Turbo发售之后，此时的XGFlash小组刚刚上市了全新改良的二代产品，但并未受到广泛的关注，随后，这款几乎和XG2 Link Turbo一模一样的Magic就出现在了市场上。当时其官方网站上公布的卡带功能介绍和XG2T如出一辙，最后写的那句“本产品并非OEM产品”更是此地无银三百两，这种无厘头的



▲虽然没人透露，但大部分人都把GBA Magic Flash看作是XGFlash小组的产品。

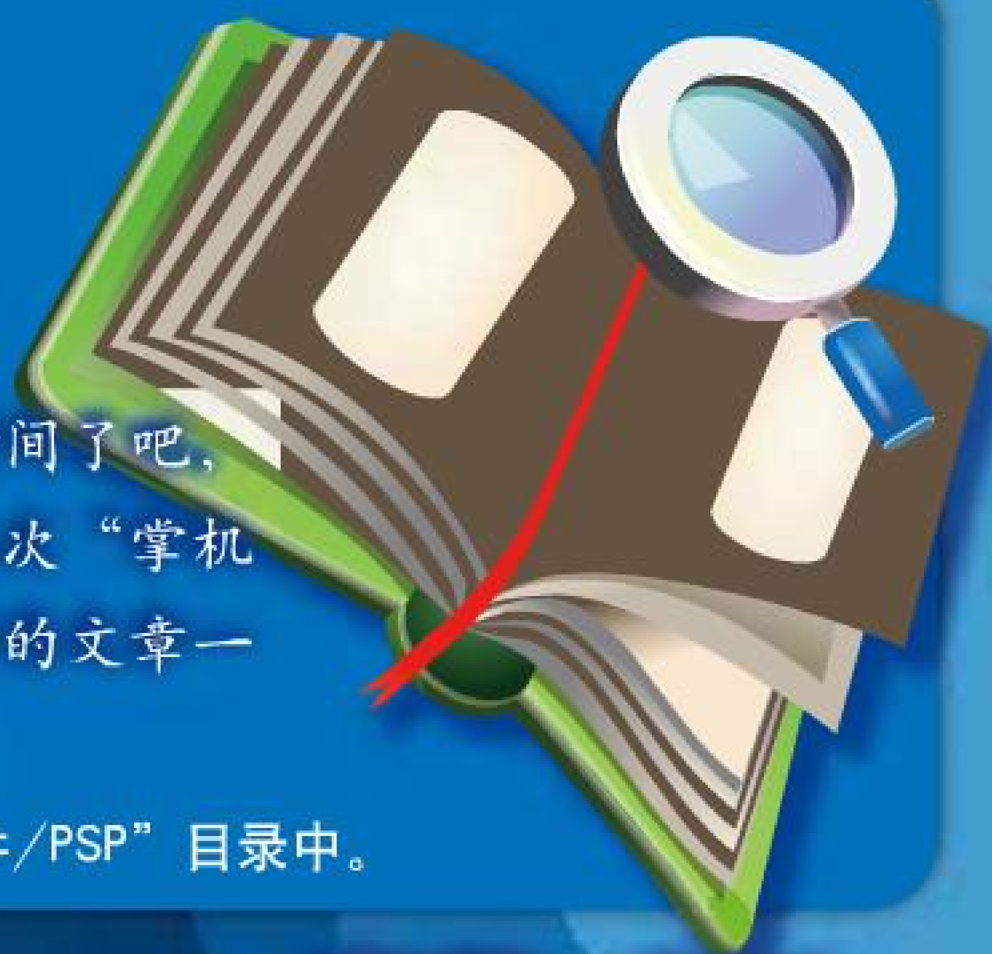


▲GBA Magic Flash在当时和GBalpha的电影卡合作，每个卡带都赠送了20元的GBalpha代金券。

举措让玩家彻底认识了Magic这个牌子，但却并没有对它产生有多好的印象和好感。Magic看似的神来一笔，最后却弄巧成拙。当然，在当时，卡带未能流行更为主要的原因还是其尴尬的定价，498元256Mb的单一选择让那些只有能力入手低端产品的玩家望而却步，而目标是中高端产品的玩家基本都把银子掏给了EZFlash、GBA Link这些响铛铛的品牌，所以Magic虽然一炮打响，但却未能取得意料之内的成功。而和XG2T一模一样的ASIC架构也让其继承了XG2T的所有优缺点：支持实时时钟，但不准确，使用省电，烧录速度较慢，对合卡支持不完美，没有金手指功能等等。不过GBA Magic Flash比较突出的一点是存档芯片的设计，它和以前的烧录卡记忆方式都不太相同，虽是采用SRAM，但Magic上的SRAM只是用来暂时保存当前游戏存档的，真正起保存存档功能的是内置的记忆棒，这倒是让其有了一些卖点，但很多不懂操作的玩家经常将忘记SRAM里的存档备份到记忆棒，因此丢记录的玩家也是大有人在。终于在最后，Magic向惨淡的市场低头，推出了仅298元的256Mb水晶LPT封装卡带，这样一款曾经的中高端烧录卡品牌最后以如此疯狂的价格推出新产品，自然会引起玩家们的关注和纷纷讨论。最后GBA Magic LPT取得了不大不小的成功，跻身成为较为成功的OME烧录卡行列。



软件学院



同学们在3DS上玩3D景深效果的游戏也有不少时间了吧，有没有想过自己动手制作3D图片呢？好吧，我们本次“掌机软件学院”就针对这个来说一下，让大家通过下面的文章一步步做出活灵活现的3D图片，在3DS上细细欣赏。

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》180辑内的“实用软件/PSP”目录中。

3DS景深图片DIY教程

文 酷洛洛

① 准备软件

软件方面，我们需要的有两个，分别为我们熟知的PS——Photoshop，以及合成可以在3DS上浏览3D图片的软件stphmkre。Photoshop的话相信各位同学的电脑上都有，由于文件较大本辑光盘就无法附送了，至于stphmkre则附送在本光盘中，大家拷贝出来后解压即可。



② 选择图片

一般来说，我们建议制作3D图片的原图是非2D图片，最好是一些3D建模的CG图或者人物图片，否则经过PS调整出来的效果并不明显；另外因为3D图片的原理是让眼睛的左右焦点看见两张不同角度的照片从而产生3D景深效果，所以如果同学有摄影经验的话，甚至可以通过以同一拍摄物、分别偏左、偏右各拍摄一张照片，这样我们甚至可以跳过第5步骤，直接可以进行合成照片，而且效果也更为真实，有关自行拍摄图片合成部分我们会留到最后来说。这里酷洛洛先随意上百度搜张3D美少女图片好了（笑）。

③ 导入图片

这里笔者使用的PS版本为CS3，其他版本操作也是大同小异的。打开PS后将我们准备处理的图片拖进去。

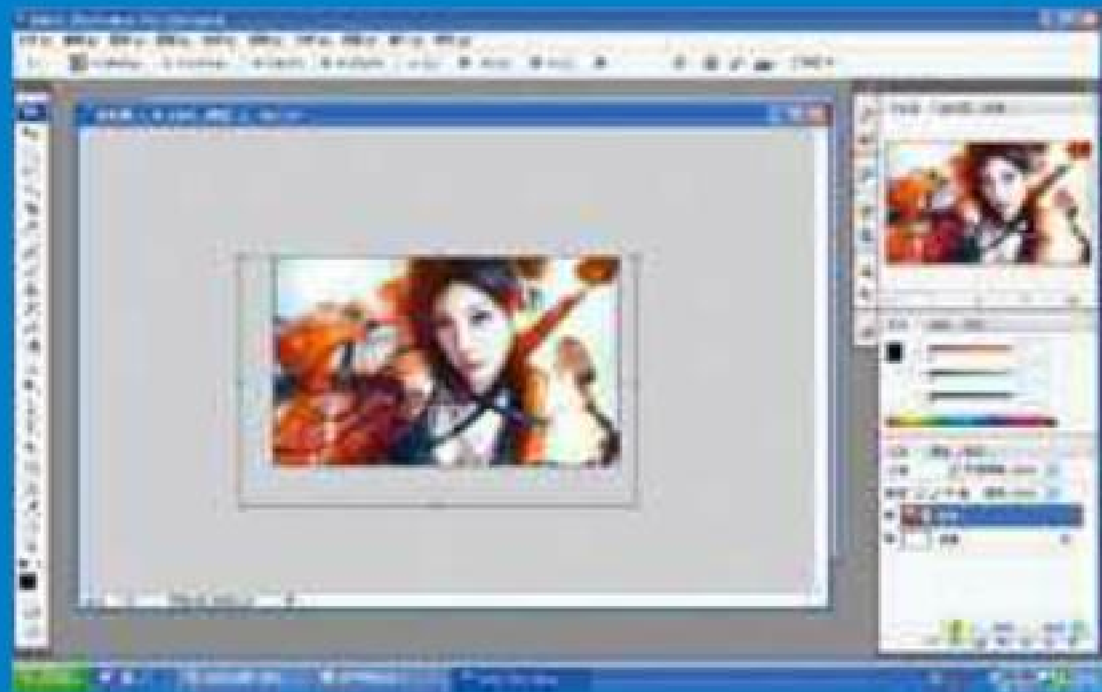


④ 新建规格图片

在PS中选择菜单栏上的文件→新建，建立一个宽度为400、高度为200的新建图片文件，这就是合成3DS图片的左右图尺寸标准规格了。



5 拖进处理图片并调整大小



之后我们将已经导入的待处理图片，点击鼠标左键不放拖进第4步中新建的空白图片中。之后我们再通过调整图片大小来让处理图片正常显示。拖进后按快捷键Ctrl+T，这是四周就会出现线框，按住Shift不放并点击鼠标左键不放即可以原比例来调整处理图的大小，从而避免调整期间出现变形，调整完毕后按回车即可，之后我们另存为T01.jpg，这就是我们的3D左图片了。

6 调整出3D右图

完成第5步后我们继续Ctrl+T，然后点击键盘方向键左←稍微调整一下图片的位置，按10～12下即可，之后我们另存为T02.jpg。

7 使用stphmkre导入左右图片



现在我们可以关闭PS，并打开stphmkre。选择菜单栏File→open left/right Images，之后依次导入T01.jpg以及T02.jpg，之后各位就会看见右图界面。如果玩家会用散焦来看两张图片，甚至可以直接在书上用两眼将两图散焦成一张，从而看出3D效果哦。

8 合成MPO格式图片



点击菜单栏File→save MPO File，生成3DS可辨认的mpo格式3D图片，注意命名格式为HNI_xxxx.mpo，其中“xxxx”为4位数字，若命名不规范，导入3DS后将无法正常浏览。

9 导入3DS

将生成的mpo拷贝到你3DS的SD卡路径“DCIM→100NIN03”中，再把SD卡放回3DS，然后返回3DS中查看相机的图片，这时3DS就会提示你更新，更新完毕后就可以看到之前我们制作的3D图片了。

用自己拍摄的两张图片制作3D图

以上毕竟是通过PS调整出来的3D图片，其3D效果自然比不上实际拍摄的3D图，有人也称这些调整的3D图为“伪3D”。虽然通过3DS的摄像头我们可以轻易拍摄出3D景深的照片，但坦言3DS摄像头那像素以及成像实在是不敢恭维。最后酷洛洛会教大家怎么样自己拍摄两张左右图，从而制作出更真实的3D图片。

1.拍摄左图片



以普通相机举例，我们这里先拍摄一个物件，推荐使用3脚架来固定位置，因为稍后我们会通过调整位置来实现右图片的拍摄。对焦完毕后按下快门键即可完成左图片的拍摄。

2.通过位移拍摄右图片



其实这原理和制作3D图的第6部大同小异，只要把相机的位置在同一水平高度下往左偏移一点，然后按下快门即可。注意一定要保持同一水平高度，而且对焦点要与左图片相同，这样我们就完成左右图片的拍摄了。导出照片后通过PS将两图片大小调整为400×240，分别另存后再通过stphmkre合成即可制作出真正的高画质3D图了。



栏目主持：酷洛洛

话说最近值得一玩的游戏并不多，不过也正因如此，才让我有机会好好补一下之前的坑。话说还有不到半个月就到五一黄金周了，虽然不知道今年的五一还会不会是往年的掌机“旺季”，但现在两家的掌机价位都已经掉到冰点，有意入手的玩家可要抓紧时间咯。


广州 钢琴

最近两个星期，甚至是未来两个月的PSV平台，都可以用[惨不忍睹]四个字来形容，原因很简单，就是“没游戏”。首发大作热度消退，后续游戏时辰未到，刚发售不到4个月的PSV正进入到了一个尴尬的时期，前两周PSV在日本的周销量就已经在10000台死亡线上苦苦挣扎，估计这条防线很快就会失守（完稿当天已经破万台以下的周间销量），因为接下来这两个月，真的是没有什么强力大作可以刺激PSV平台的整体销量，但如果突然有哪个神级的黑客跳出来说“我已完美破解PSV”的话，就要另当别论了。虽然PSV平台进入了低迷时期，但对于消费者来说也是个难得的机会，因为最近PSV的价格又有小幅度的下调，Wi-Fi版除了日版以外，港版和美版都已经跌破了1700元元大关，进入了1600元时代，现在购买PSV的同学可以用省来的钱买一个全家桶来庆祝一下了。不过按照目前的趋势，港版和美版要跌到1500元的水平也不是没有可能的，朋友不妨可以再等一等，反正不急。


上海 书记

今年的淡季差不多要熬过去了，该好好期待下五一大假了，五月应该是学生党们最喜欢的日子，长假不说，通常还能遇到个学校夏季运动会什么的，这整整一个五月就只有一半时间在上课了。掌机市场最近的变化不太大，毕竟价格都在谷底，次时代主机没有降价的空间，这种情况可是前所未见的。

PSV价格很稳定，Wi-Fi版基本维持在1750元左右，价格应该不会再降了，毕竟商家是不可能亏本出货的。3G版本港版2200元左右，不过销售量要比Wi-Fi版少很多，PSV现在已经开始逐渐取代PSP的地位了，不论是实体店还是网上的交易平台，交易量都逐步稳定上涨（毕竟价格便宜嘛）。PSP－3000现在严重缺货，一般渠道差一点的小店是肯定没货了，为了保险最好还是去大一点的店购买，有保障一些，PSP go不用考虑了，完全没货了。

3DS价格也到了再也降不下去的地步了，美版机只需要1150元，日版也最贵50元左右，而且这价格差不多都持续了一个多月了，估计短时间内也不会再有什么变化。有兴趣的可以直接买了，反正以后怎么发展都不会买亏。有爱就入正版，没爱就用烧录卡玩NDS游戏等破解，不管怎么样都是一个字：等。

PSV的四种记忆卡价格保持在140～550元之间，想想当年PSP刚出来的时候，512M的原装记忆棒要400元多，这待遇真是天差地别。我就不告诉你们索尼这个季度亏损了60亿。提下关于合购的问题吧，这个在以前PSP go和PS3没破解的时候商家也用过这个促销，个人建议是最好别合购，因为毕竟重要的PSN账号是归店

家管理的，这个很麻烦，万一购买游戏的是用黑信用卡透支，被Ban了账号更麻烦。要合购最好找朋友一起共享账号，号在自己手里就怎么都方便。

现在购机风险小，价格便宜，有爱的就赶紧上吧。



如今的游戏市场又一次陷入到淡季、软件贫乏和主力破解主机缺失的三重困境当中。因为今年春节来的比较早，所以相应的淡季的时间也就更长，从3月开始PSV和3DS就一路降价，前者从首发的不合理暴走状态到目前的“求着人买”阶段一共“贬值”了600元左右；而3DS目前因为日版主机的价格已经出现了低于1200元的普遍报价，所以美版和欧版主机基本上很少有商家愿意涉及了，比较奇怪的一个现象就是虽然大家都知道同样的游戏美版要比日版便宜将近三分之一，但是实际购买时还是因为可选择的游戏更多而愿意购买日版。《新・光之神话》日版目前还处于缺货的状态，估计在五一之前价格会有所下降，《王国之心3D》则为390元左右，《火焰之纹章》在350元上下。而《新・光之神话》、《生化危机 启示录》等游戏的美版价格还是250元到300元之间，即便如此很多美版的玩家依然兴致不高。

PSV方面靠着越来越便宜的主机和存储卡艰难地扩大着销量，存储卡价格又下降了30～50元，照这样的趋势发展下去，组装卡基本上也就没有出现的必要了。而游戏方面客观来说总感觉是在让玩家花钱买一些缩水的家用机游戏，原创作品缺失，无法发挥机能，PSP时期的名作还驻守在PSP平台是造成目前PSV软件不利的最主要因素，尽管游戏的价格已经是比较便宜的200元左右，但是一想到这些游戏同样的价格都能在家用机上享受到更好的素质，就让人难免觉得钱花得有些冤枉。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1050	1100	930	930	980	70	120	180
北京	绿洲电玩	1150	200	900	1000	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1200	1200	–	1050	1000	60	100	250
四川成都	新亚电玩	1150	1220	1180	1050	900	90	150	220
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	900	1050	900	80	120	230
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1080	990	880	88	138	198
安徽合肥	贝贝电玩	1220	1230	1100	1050	–	70	100	180
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1120	1140	1150	950	850	80	120	190
广西南宁	光派电玩	1220	1250	1100	990	1050	80	140	260
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1250	1200	1000	900	110	160	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1680	2000	2030	150	210	350	550
北京	绿洲电玩	1700	2050	2030	160	260	330	520
上海	易玩客栈	1750	2200	2000	150	200	330	500
四川成都	新亚电玩	1750	2150	2080	140	210	330	550
浙江杭州	江城博晶电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
江苏苏州	哇靠电玩	1680	2080	2030	120	190	290	490
安徽合肥	贝贝电玩	1850	2200	2100	–	230	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1650	2200	–	150	220	320	550
广西南宁	光派电玩	1750	2250	–	180	240	380	580
福建厦门	玩高数码电玩	1750	2150	2100	160	220	350	550

硬件短消息

PSV迄今没有被破解，想玩游戏的话，要么买正版卡带，要么从PSN上下载。不经意间，笔者已经买了《大众高尔夫6》、《忍者龙剑传∑ 加强版》、《山脊赛车》、《真・三国无双 NEXT》、《未知海域 黄金深渊》、《终极漫画英雄对卡普空3》一共6款游戏。记忆卡早早地从自带的4G升级到了32G。因为PSN购买过于方便，事后才发现，原来自己已经买了这么多游戏。更令自己汗颜的是，时间有限，迄今没有一个通关的游戏，游戏的游戏只玩了半个小时。看来以后还是应该集中买一款游戏，一玩到底。下面一起瞅瞅最近有啥好玩的周边问世吧。

栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

便携耳机

品名：巻き取りイヤホン
种类：耳机
出品：Cyber
对应机种：PSP/NDS/3DS/PSV
官方价格：999日元



无论是索尼还是任天堂都在努力改进掌机的音质，但小小的喇叭终究不要抱太大的希望。如果想在游戏中获得更好的体验，那还是戴上耳机仔细聆听音乐吧。这款耳机产品的音质非常好，高音清晰，低音浑厚。更特别的是产品采用了卷曲设计，不用的时候可以卷起来，很方便携带。如果全拉出来，产品的线能达到84厘米，完全够用。产品还有N多颜色可选，厂商甚至宣称：这是专门为掌机玩家设计的耳机。

3DS卡带收纳盒

品名：ニンテンドー3DS カードケース18
种类：收纳盒
出品：任天堂
对应机种：3DS
官方价格：150点

任天堂这次做的加密非常成功，3DS发售一年后，仍没有被破解的迹象。辛苦攒钱购买的3DS卡带，当然要好好保管，那用任天堂俱乐部的点数兑换这款3DS专用的卡带收纳盒吧。收纳盒制作精良，能够容纳多达18枚3DS卡带。卡槽上面有暗扣，每枚卡带都能够牢牢地卡在槽上。

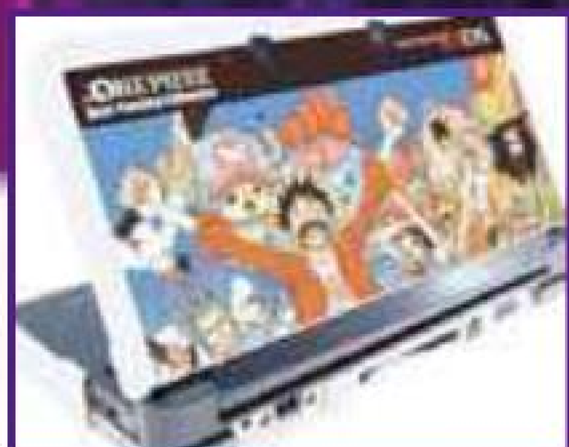






《海贼王》3DS保护壳

品名：Nepiece 3DS Collection
种类：保护壳
出品：MAX
对应机种：3DS
官方价格：1344日元





星空卫视正在播放《海贼王》动画片，喜欢这部作品的朋友，也给3DS买件主题保护壳吧。这款保护壳针对3DS体型设计，以塑料味材质，能卡在3DS外壳上，起到保护作用。保护壳的外面印有《海贼王》的图案，并且还有两种款式哦。保护壳尚未正式上市，需要的朋友要耐心等到6月份。

“和彩美”和风3DS保护壳

品名：和彩美—WaSaBi—
种类：保护套
出品：GameTech
对应机种：3DS
官方价格：2100日元

这款3DS保护壳是配件大厂GameTech的最新作品，不仅能够保护3DS主机不受伤害，更重要的是外形美观。厂商为产品起名为“和彩美”，从名称就能看出产品定位所在。保护壳共有8款，款款印有形色不同的花纹，很是高雅。保护壳采用硅胶材质，质地柔软，手感不错。





3DS支架

品名：ニンテンドー3DS专用スタンド
种类：支架
出品：任天堂
对应机种：3DS
官方价格：800日元

不少童鞋喜欢将3DS放在桌子上玩。如果你也有这种习惯的话，来个支架会让你更舒服一些。该支架相信不少同学已经从3DS《新・光之神话》宣传影像中看见了吧，原本捆绑在本作销售的该支架，现在也正式单独发售了。这款支架产品能将3DS以40度的角度支起，方便你玩游戏。产品的亮点在于能够折叠，方便携带；另外承托主机的部位为中间U型镂空设置，即使3DS插上耳机而不会影响支架的适用。另外不仅是3DS哦，经过笔者实测，PSV同样适用（只是放上去嘛，能不适用么，哈）。







3DS握把

品名：スゴ握 for ニンテンドー3DS
种类：握把
出品：Hori
对应机种：3DS
官方价格：1050日元

相比较PSV来说，3DS的游戏手感会稍微差一点。要想获得好的手感，长时间游戏不累，那还是装一副握把吧。这款握把产品能直接装在3DS的后盖上，握把部分能够单独拉伸，缩小了体积。握把的重量只有80克，不会增加太大负担。另外，握把还内置了支杆，可以将3DS斜立在桌面上，兼有支架的作用。







下崽工房

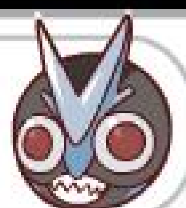



Loading... (123134 / 236425 bytes)

随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

PSV

山脊赛车



◆NBGI◆RAC◆2011年12月17日◆1～4人

新赛车、新赛道

继177辑中我们为大家报道PSV《山脊赛车》的首轮实质性更新（此前都是更新音乐）后，目前NBGI正不断对本作加入新内容，近期更新的内容包括赛车ELENIE、DIGNISTAR、FATALITA、MELTFIRE，以及新赛道Lost Ruins。在这段时间更新的车型中，小编最喜欢的就是FATALITA的手感了。

另外新赛道Lost Ruins出自《山脊赛车7》，是典型的上下坡复合赛道，路面宽广、十分适合对战，赛道上半段为全上坡、下半段为全下坡，虽然弯道都不算太急，但十分考验玩家上坡和下坡时的分别对策，尤其是下坡转上坡期间氮气的蓄积时机。



▲FATALITA



▲MELTFIRE



▲ELENIE



▲新赛道Lost Ruins



▲DIGNISTAR

《偶像大师》车辆涂装与音乐

该DLC内容是与《偶像大师》进行的合作内容，包括游戏中13台赛车（虽然目前还没有13台）的主题“痛车”涂装，以及由《偶像大师》角色们演唱的BGM“EX Song”。该下载权费用为2980日元（接近

230元人民币），至于购买与否，这个真的是全凭玩家的爱了……


■菊地真

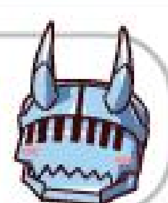

■如月千早


■三浦梓


■高槻弥生

3DS

雷顿教授与奇迹假面

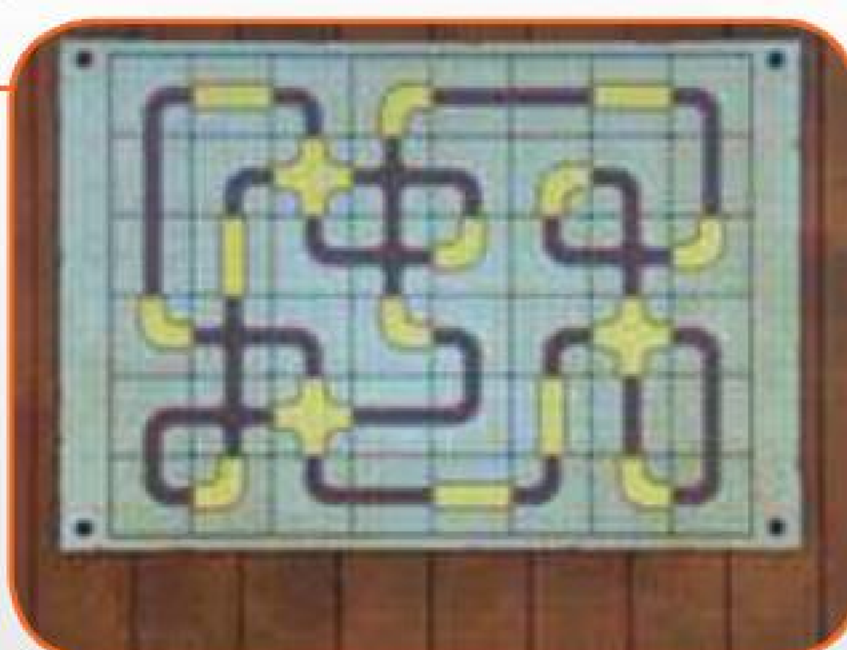


◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

曲艺飞行（フライトプラン）

用一笔画将指定路线连接起来。要求所画的路线必须占满所有的格子，且不能出现T字形。十字形允许出现，但在经过十字形时不能转弯，只能直线通过。

曲艺飞行❻



曲艺飞行❼



机关车与铁道摄影师


机关车与铁道摄影师❻


机关车与铁道摄影师❼

机关车和摄影师的路线不能重合，机关车在经过有桥的地方时只能走桥下，而摄影师只能走桥上。摄影师为了尽可能多地拍到机关车必须经过所有的桥，机关车则不必经过所有的桥，画出机关车和摄影师所走的路线吧。

乌龟、沙漠与水塘（カメと沙漠とオアシスと）

这个谜题共有两个要求，首先两只乌龟必须对视；其次对视的乌龟之间必须要有水塘。乌龟和挖水塘的铲子都需要玩家自己操作，不同颜色的乌龟也允许对视，在这些条件的限制下将整个沙漠用乌龟和水塘填满吧。

乌龟、沙漠与水塘❻



乌龟、沙漠与水塘❼



文 koflover 编 胧月 美编 sienna

3DS
新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
新·光神话 パルテナの镜

Nintendo	ACT	日版	2012年3月22日
1～6人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信	

相关攻略研究：Vol.179 P77

新·光神話 パルテナの鏡

Research Center 研究中心

全奇迹效果一览

本作中的“奇迹”相当于一般游戏中的魔法，一共有61种，每种奇迹又分为从Lv1~Lv4四个等级，奇迹的等级越高效果也就越好，同时它的图形也就越复杂，玩家在配置奇迹的拼图界面时组合起来也就更困难。在奇迹的配置方面，建议各位玩家不要一味追求高等级的奇迹，而是要尽可能地把拼图界面中的6×6方格填满，毕竟在绝大多数情况下，多个低级奇迹的效果总是要比单个高级奇迹更好。另外，在配置奇迹时也不要拘泥于固定一种方案，而是要尽可能结合神器、神器技能、实战需求等诸多因素，这样才能事半功倍。

移动系

跳跃（ジャンプ）



高高跃起，配合十字键还可以调整跳跃的角度，在没有跳跃板的时候可以靠它跳上高台，有时候也可以靠它来躲避某些特殊攻击。

滑翔跳跃（グライダ-ジャンプ）



高高跃起后再以滑翔姿态缓缓下落，比普通的跳跃更适合调整角度和落点，在滑翔过程中也可以对目标发动空中打击。



火箭跳跃（ロケットジャンプ）



在高高跃起的同时对周围敌人造成伤害，起跳高度比普通的跳跃更高，在被敌人包围时可以靠它来脱身。



人体导弹（人间ミサイル）

自身如导弹般飞往瞄准方向，飞行过程中会对接触到的敌人造成伤害，距离敌人越近时伤害越高，用来快速接近或摆脱对手。

高速冲刺（超速ダッシュ）

以极快的速度冲刺，接触到敌人后会将其撞飞并造成伤害，用来快速接近或摆脱对手。

传送（テレポート）

由当前所在位置瞬间移动到前方区域，可以用来回避敌人的攻击并快速发动突袭。

直接攻击系

玩偶化（おドール化）

在难度2.0以上的主线关卡时，对血量不足的敌人使用，有一定几率使其变成玩偶，仅在单人游戏模式中有效。该奇迹并没有实战意义，只能用来收集玩偶。

波动光束（波动ビーム）

向前方发射射程超远的光束，光束持续时间较长，对击中的敌人造成伤害，并使其处于硬直状态无法自由行动。



爆炎

使前方区域发生大爆炸，对范围内的敌人造成伤害，并使其处于烧伤状态。

黑洞（ブラックホール）

在前方制造黑洞，使附近的敌人被强制吸向黑洞中心。只在多人游戏模式中有效。

流星

在前方落下一阵阵流星，每颗流星都会造成伤害。



地雷

在前方设置敌人不可见的地雷，当敌人在附近经过时，地雷就会爆炸并造成伤害。

反射盘

在前方设置一面透明的墙壁，可以将敌人发射的子弹反弹回去并造成伤害。若敌人接触该墙壁时则会被击飞，但不造成伤害。

天之光（天の光）

自身被从天而降的光芒所笼罩，能够对周围的敌人持续造成伤害。

自爆

以自身生命为代价，对周围敌人造成巨大伤害，造成的伤害与自身剩余血量有关。只在多人游戏模式中有效。

辅助攻击系

自动瞄准（オ-ト照准）

在持续时间内，攻击会自动瞄准目标，可以有效提高移动射击时的精准度。

自动弱点瞄准（オ-ト弱点照准）

在持续时间内，攻击会自动瞄准目标的弱点部位，只在单人游戏模式中有效。

快速蓄力（クイックチャ-ジ）

在持续时间内使蓄力射击的回复时间缩短，无论在单人游戏还是多人游戏中都非常有用。



追踪强化（ホ-ミング强化）

在持续时间内提高射出的子弹的追踪能力，能有效提高射击的命中率。

穿墙弹（カベすり抜け弹）

在持续时间内使射出的子弹具有穿墙能力，在障碍物多的地形中有很明显的效果。

无影弹（见えない弹）

在持续时间内使射出的子弹隐形不可见，特别适合远程偷袭。



毒性攻击（毒つけ）


在持续时间内令攻击附带中毒效果，使目标在一定时间内持续受到伤害。

麻痹攻击（麻痹つけ）


在持续时间内令攻击附带麻痹效果，使目标在一定时间内降低移动速度。

震荡攻击（震えつけ）


在持续时间内令攻击附带震荡效果，使目标在一定时间内无法正常控制准星。只在多人游戏模式中有效。

石化攻击（石化つけ）


在持续时间内令攻击附带石化效果，使目标在一定时间内石化，无法行动但所受伤害减半。

冷冻攻击（冰结つけ）


在持续时间内令攻击附带冰冻效果，使目标在一定时间内无法行动。

弱化攻击（弱体つけ）


在持续时间内令攻击附带弱化效果，使目标在一定时间内血量上限减半。

混乱攻击（混乱つけ）


在持续时间内令攻击附带混乱效果，使目标在一定时间内不受控制地自由移动。

燃烧攻击（炎上つけ）


在持续时间内令攻击附带燃烧效果，使目标在一定时间内持续受到伤害。



随机特殊攻击（发动ルーレット）


在持续时间内令攻击附带以上随机一种特殊效果。

回转攻击（回转つけ）


在持续时间内令攻击能够强制使目标转身。

茄子攻击（ナスビつけ）


在持续时间内令攻击能够把目标变成茄子。

天妇罗攻击（天ぷらつけ）


在持续时间内令攻击能够把目标变成天妇罗。

即死攻击（即净化つけ）


在持续时间内令攻击具有一定几率的即死效果，只在单人游戏模式中有效。

奇迹盗取（奇迹盗り）



在持续时间内令各类打击动作能够盗取对手所拥有的奇迹。

蓄力攻击（气合だめ）



在持续时间内令攻击力随时间慢慢增长，在进行一次攻击或受到对方攻击时，攻击力增长的效果将失效。

逆袭之天枰（逆袭リ-ブラ）



在持续时间内令自己所受到的伤害转化为攻击力加成。

干扰系

黑暗（暗暗）



使周围敌人在一定时间内视野处于黑暗状态，只在多人游戏模式中有效。

干扰（ジャミング）



在持续时间内，使周围敌人处于被干扰状态，无法看到对方的血量和自己当前所选择的奇迹。

弱化病毒（弱体ウイルス）



在持续时间内，使周围敌人处于弱化和麻痹状态。

辅助防御系

超级装甲（ス-パ-ア-マ-）



在持续时间内提升自身的防御力，且受到攻击时不会出现硬直。



一瞬无敌



在短时间内处于无敌状态，不受任何攻击的伤害。

疲劳免疫（バテしらず）



在持续时间内使自身不会处于疲劳状态。

轻量化



在持续时间内提高自身移动速度，且不容易进入疲劳状态，但防御力会下降。

最后之力（最后の力）



在持续时间内提升自身所有能力，自身剩余血量越低效果就越好。

金铠之白羊（金铠エアリ-ズ-）

在持续时间内提升自身防御力，受到攻击时不会出现硬直，且免疫异常状态。



红心增加（ハ-ト增量）

在持续时间内使消灭敌人所获得的红心数量增加。只在单人游戏模式中有效。



特殊状态系

空蝉

在持续时间内受到攻击时会瞬间消失，并传送到对方身后。

反击（カウンタ-）

在持续时间内，受到攻击时会自动发动反击。

透明

在持续时间内使自身隐形，不会被对手看见。

幽魂（死んだふり）

使自己在一定时间内身体透明且处于无敌状态。

回复系

回复

使自身在一定时间内持续回复体力，若受到攻击则会中断回复效果。

濒死回复（ブレイク回复）

使自身解除濒死状态。

状态回复

使自身解除异常状态。

复活之双鱼（复活パイシ-ズ）

在持续时间内如果被打倒的话会原地复活，并回复少许生命。



道具系

道具回收（アイテム回收）

自动获得附近的道具。

道具投手（アイテムピッチャ-）

在持续时间内提高投掷道具时的距离，并使其具有追踪效果。

双重道具（ダブルアイテム）

在持续时间内使获得的道具可以使用两次。

娱乐系

播放器（Pプレイヤ-）

使游戏时的背景音乐随机变化，没有实战效果。

烟花（打ち上げ花火）

在自身上方放出烟花，没有实战效果。



随机奇迹（ランダム）

随机选择一种奇迹并发动其效果。

全成就达成方式一览

本作一共有360项成就，在游戏中以“宝物库”的形式体现出来，按照难度由低到高依次为“女神帕尔蒂娜的宝物库(女神パルテナの宝物库)”、“自然王娜邱蕾的宝物库（自然王ナチュレの宝物库）”和“冥府神哈迪斯的宝物库（冥府神ハデスの宝物库）”。当玩家达成某项成就所要求的条件时，就会开启相关宝物库中所对应的拼图碎片，同时该碎片四周的成就达成条件也会显示出来，供玩家进行挑战。

与PS3和PSV游戏中的奖杯不同，本作中的成就往往都包含有实际奖励，这对玩家的诱惑力更大，比一味收集奖杯要更有趣一些。其中需要注意的是包含有“解锁”二字的奖励内容，比如【解锁神器】、【解锁奇迹】等等，这些成就涉及到游戏的

解锁要素，是玩家必须要完成的任务，如果没能完成这些相关成就的话，会影响到玩家的正常游戏流程。至于非解锁要素的成就就无关紧要了，如果玩家不愿意花过多精力去进行收集的话，也可以无视这些成就。

为了便于玩家浏览查询，笔者将游戏中全部360项成就进行分类整理，玩家通过不同的分类标签就可以轻松找到相关联的成就，这样的话可以有目的性地一次挑战多项成就，从而提高效率。

第1章 パルテナ再临

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】濒死回复Lv1	4分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】自动瞄准Lv1	7分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】地雷Lv1	消灭100个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【玩偶】ミック	获得1000以上的红心过关
帕尔蒂娜	【玩偶】スピンハンマ—	使用神器“狙杖インサイト”打倒BOSS“魔兽ツインベロス”
哈迪斯	【红心】8000	在BOSS“魔兽ツインベロス”还未咆哮之前将其打倒

第2章 魔王とマグナ

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】神弓フォ—チュン	10分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】轻量化Lv1	13分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】卫星ホ—ミングアイ	使用卫星类型的神器过关
帕尔蒂娜	【玩偶】见えない射爪	难度2.0以上时，满血状态过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】神弓サジタリウス	进入射手座房间
帕尔蒂娜	【音乐】マグナのテ—マ	难度5.0以上时，在マグナ未被打倒之前打倒BOSS“魔王ガイナス”
帕尔蒂娜	【玩偶】玛格纳	使用神器“击剑マルチシュ—タ—”打倒BOSS“魔王ガイナス”
哈迪斯	【玩偶】マグ—	难度5.0以上时，利用冲刺打击动作打倒BOSS“魔王ガイナス”

注：“解锁神器”指的是当玩家完成该成就后，在单人游戏和多人游戏中就有希望得到该神器作为战利品，在未解锁该神器前是不可能得到它的；除此之外，玩家在神器融合选项中也可以正常融合成为该神器，在未解锁该神器前融合结果显示为“×”，不允许玩家进行融合。

第3章 ヒュ—ドラ—の

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】一瞬无敌Lv1	10分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】3章 炎の街	13分钟以内过关
哈迪斯	羽毛笔	难度9.0时，使用击剑类型的神器过关
娜邱蕾	【奇迹】疲劳免疫Lv2	空中战场景时，BOSS“三ツ首龙ヒュ—ドラ—”的两个头同时破坏
帕尔蒂娜	【奇迹】蓄力攻击Lv1	使用神器“豪腕アイアンボマ—”打倒BOSS“再生ヒュ—ドラ—”
帕尔蒂娜	【奇迹】自动瞄准弱点Lv1	难度5.0以上时，在濒死状态下打倒BOSS“再生ヒュ—ドラ—”
哈迪斯	【玩偶】冥界ガ—ディアン	难度7.5以上时，在没有误中紫色光球的状态下打倒BOSS“再生ヒュ—ドラ—”

注：“濒死状态”指的是在单人游戏中，当主角受到致命伤害后体力槽会在一段时间内消失不见，此时受到任何伤害都将被打倒，濒死状态会在一段时间后恢复，体力为最低，受到攻击后会再次进入濒死状态，且此次濒死状态的恢复时间更长。

第4章 死神の视线

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】流星Lv1	14分钟以内过关
帕尔蒂娜	无	17分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】4章 死神砦	难度5.0以上时，使用巨塔类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】ボックンズム	难度9.0时，消灭200个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】豪腕タウラス	进入金牛座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】ビッグ死神の破掌	使用神器“咒いの破掌”打倒BOSS“ビッグ死神”
哈迪斯	无	在从未到达2层高台的状态下打倒BOSS“ビッグ死神”

第5章 パンド-ラの罠

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】回复Lv2	15分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】5章 トラップダンジョン	18分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】狙杖つぼいなにか	难度2.0以上时，使用狙杖类型的神器过关
帕尔蒂娜	【神器】爆筒プレデタ-	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	【玩偶】忍の破掌	难度7.5以上时，消灭220个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【玩偶】ギリン	使用神器“见えない射爪”打倒BOSS“邪神パンド-ラ”
帕尔蒂娜	【奇迹】混乱攻击Lv1	在ブラックピット未被打倒之前打倒BOSS“邪神パンド-ラ”

第6章 黒いピット

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】疲劳免疫Lv1	12分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】爆炎Lv1	15分钟以内过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用神弓类型的神器过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】卫星ジェミニ	进入双子座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】巨塔矿物の块	使用神器“肉球の卫星”打倒BOSS“ブラックピット”
帕尔蒂娜	【音乐】6章 黒いピット	难度5.0以上时，在濒死状态下打倒BOSS“ブラックピット”
哈迪斯	【玩偶】ブラピの狙杖	难度7.5以上时，在未到达其它高台的状态下打倒BOSS“ブラックピット”

第7章 深海に潜む神殿

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】超级装甲Lv1	15分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】7章 海底神殿	18分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】见えない射爪	难度5.0以上时，使用射爪类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】爆筒ダイナモ	难度9.0时，获得450000以上的分数过关
帕尔蒂娜	【奇迹】黑暗Lv1	在濒死状态下打倒BOSS“魔神タナトス”
帕尔蒂娜	【神器】タナトスの狙杖	使用神器“豪腕ボルケイノ”打倒BOSS“魔神タナトス”
帕尔蒂娜	【神器】豪腕おわん	在见到BOSS“魔神タナトス”全部6种变身形态后再将其打倒

第8章 天かける星贼船

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】卫星ジェットストリ-ム	17分钟以内过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】ポセイドンの爆筒	20分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】狙杖ガルランサ-	难度5.0以上时，消灭200个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【音乐】8章 天かける星贼船	获得180000以上的分数过关
哈迪斯	【神器】巨塔プラネットハンマ-	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】射爪キャンサ-	进入巨蟹座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】星贼船长	使用神器“バレットマスタ-”打倒BOSS“星兽クラ-ケン”

第9章 决战！メデュ-サ

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【解锁神器】パルテナの击剑	28分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】9章 冥府城	36分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】空蝉Lv1	难度5.0以上时，获得8500以上的红心过关
哈迪斯	【神器】巨塔百鬼の棍	在不使用三神器的状态下过关
帕尔蒂娜	【音乐】9章 冥界ガ-ディアン	空中战场景时，将BOSS“冥界ガ-ディアン”的炮台全部破坏

第10章 愿いのタネ

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【奇迹】自爆Lv3	9分钟以内过关
娜邱蕾	羽毛笔	14分钟以内过关
娜邱蕾	【神器】破掌ヒ－トマグナム	难度5.0以上时，获得200000以上的分数过关
娜邱蕾	【音乐】10章 不死の山	使用狙杖类型的神器过关
哈迪斯	【神器】フェニックスの豪腕	难度9.0时，消灭220个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】爆筒レオ	进入狮子座房间
哈迪斯	羽毛笔	使用神器“爆筒ドゥ－ム”打倒BOSS“圣鸟フェニックス”
哈迪斯	【红心】10000	在浮在空中的状态下打倒BOSS“圣鸟フェニックス”

第11章 自然王ナチュレ

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	无	9分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】自然王ナチュレ	14分钟以内过关
娜邱蕾	【红心】8000	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
哈迪斯	魔神タナトス（变身2）	难度9.0时，使用豪腕类型的神器过关
娜邱蕾	【玩偶】初期化爆弹	使用神器“ポセイドンの爆筒”打倒BOSS“刚力のロッカ”
娜邱蕾	【奇迹】麻痹攻击Lv2	在不攻击BOSS“刚力のロッカ”后背的状态下将其打倒

第12章 初期化爆弹の恐怖

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ライナ	11分钟以内过关
娜邱蕾	【奇迹】震荡攻击Lv1	20分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】12章 初期化爆弹要塞（内部）	满血状态过关
哈迪斯	无	难度7.5以上时，消灭220个以上的敌人过关
娜邱蕾	【解锁神器】破掌ヴァ－ゴ	进入处女座房间
哈迪斯	【玩偶】クラ－ケンの豪腕	在消灭所有杂兵的状态下打倒BOSS“初期化爆弹ジェネレ－タ－”

第13章 月の静寂

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】マッドロン	13分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】13章 月の静寂	22分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】自然王ナチュレ	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用破掌类型的神器过关
娜邱蕾	无	使用神器“卫星ガ－ディアンズ”打倒BOSS“静寂のアロン”
娜邱蕾	【玩偶】コロコロ爆弹	难度5.0以上时，利用冲刺打击动作打倒BOSS“静寂のアロン”

第14章 电光石火の激突

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	10分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】电光のエレカ	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】14章 电光石火の激突	消灭230个以上的敌人过关
哈迪斯	【神器】电击の卫星	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】逆袭天秤	进入天秤座房间
娜邱蕾	【神器】エレカの神弓	使用神器“神弓コメットエッジ”打倒BOSS“电光のエレカ”
哈迪斯	【奇迹】人体导弹Lv3	在30秒以内打倒BOSS“电光のエレカ”

第15章 谜の侵略者

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	无	10分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】オ－ラムの巨塔	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】15章 オ－ラム大陆	难度5.0以上时，满血状态下过关
哈迪斯	【玩偶】ロ－	获得350000以上的分数过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用爆筒类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】オ－ラムの击剑	将BOSS“オ－ラム大陆の核”的全部8座炮台破坏
哈迪斯	无	使用神器“古代の狙杖”打倒BOSS“オ－ラム大陆の核”

第16章 オ－ラムの惊异

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】16章 オ-ラム要塞	16分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】オ-ラムの卫星	使用射爪类型的神器过关
娜邱蕾	【神器】狙杖シャ-プセ-ザ-	难度5.0以上时，消灭230个以上的敌人过关
哈迪斯	无	难度7.5以上时，使用爆筒类型的神器过关
哈迪斯	无	难度9.0时，获得40000以上的红心过关
娜邱蕾	【解锁神器】狙杖スコルピオ	进入天蝎座房间
娜邱蕾	【解锁神器】オ-ラムの破掌	在没有换乘轨道的状态下打倒BOSS“オ-ラム要塞リアクタ-”

第17章 新生オ-ラム

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	【音乐】17章新生オ-ラム	18分钟以内过关
哈迪斯	【神器】豪腕ダッシュアッパ-	难度7.5以上时，18分钟以内过关
娜邱蕾	【红心】2000	消灭280个以上的敌人过关
哈迪斯	【玩偶】天空大炮	难度5.0以上时，在イカロスマッチョ从未被打倒的状态下过关
娜邱蕾	【解锁神器】オ-ラムの神弓	在濒死状态下打倒BOSS“オ-ラムラ-ズ”
哈迪斯	【玩偶】グル-	使用神器“マグナの巨塔”打倒BOSS“オ-ラムラ-ズ”

第18章 三年の岁月

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	14分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ピ-フェン	16分钟以内过关
娜邱蕾	无	难度5.0以上时，使用卫星类型的神器过关
娜邱蕾	【音乐】18章 三年后の街（犬）	获得150000以上的分数过关
哈迪斯	无	在未受到过伤害的状态下过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】白羊金铠	进入白羊座房间

注：“解锁奇迹”意为当玩家完成该成就后，就可以在单人游戏和多人游戏的战利品中有希望得到该奇迹，否则该奇迹是不会在战利品中出现的。

第19章 光の战车

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【神器】巨塔スカイスクレイパ-	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】19章 银河の圣域	25分钟以内过关
哈迪斯	【玩偶】射爪ラプタ-	难度9.0时，使用巨塔类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】イカロスの卫星	在濒死状态下打倒BOSS“战车の主”
哈迪斯	【玩偶】光の战车	在超过BOSS“战车の主”的状态下将其打倒
哈迪斯	无	利用打击动作打倒BOSS“战车の主”

第20章 女神の魂

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	8分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】女神の魂	15分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ペトロン	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用神弓类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】巨塔カプリコ-ン	进入山羊座房间
哈迪斯	无	在从未攻击过帕尔蒂娜的状态下打倒真正的BOSS“混沌の遣い”

第21章 混沌の狭间

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】オ-ラムの神弓	14分钟以内过关
娜邱蕾	【奇迹】道具回收Lv2	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】21章混沌の狭间	难度5.0以上时，消灭240个以上的敌人过关
哈迪斯	无	获得35000以上的红心过关
娜邱蕾	【神器】爆筒ドゥ-ム	在曾经用电磁キャプチャ-5次捕获BOSS“混沌の遣い”的状态下将其打倒

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	无	使用神器“キューピッドの神弓”打倒BOSS“混沌の遣い”
哈迪斯	【奇迹】穿墙弹Lv2	在ブラックピット未被打倒的状态下打倒BOSS“混沌の遣い”

第22章 焼け落ちた羽根

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【奇迹】弱化病毒Lv3	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】22章 焼け落ちた羽根	12分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】ナチュレの射爪	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	打倒敌人“魂を食う怪物”
娜邱蕾	【玩偶】シオ	在破坏3枚镜子的状态下打倒BOSS“女战士パンド-ラ”

第23章 决战！ハデス

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ガニラス	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】23章 决战！ハデス	14分钟以内过关
娜邱蕾	【神器】巨塔矿物の块	难度5.0以上时，使用巨塔类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】クラッカ-ロック	难度9.0以上时，打倒150个以上的敌人过关
娜邱蕾	【解锁神器】击剑アクエリアス	进入水瓶座房间
娜邱蕾	【玩偶】ハデスの胃袋	利用冲刺打击动作打倒BOSS“ハデスの心脏”

第24章 三つの试炼

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【解锁神器】パルテナの神弓	11分钟以内过关
娜邱蕾	无	16分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】24章三つの试炼	满血状态下过关
哈迪斯	【红心】8000	获得500000以上的分数过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】复活之双鱼	进入双鱼座房间
娜邱蕾	【神器】ガイナスの击剑	在与BOSS“マグナ＆ガイナス”战斗时，在只攻击ガイナス的状态下将其打倒
哈迪斯	【音乐】ボス战2	在与BOSS“マグナ＆ガイナス”战斗时，使用神器“マグナの巨塔”打倒マグナ
哈迪斯	【玩偶】真・三种の神器(高速フォーム)	在未受到过伤害的状态下打倒BOSS“真・三种の神器”

第25章 战いに终止符を

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	【解锁神器】キャノン卫星	15分钟以内过关
哈迪斯	【玩偶】狙杖ハードナックル	难度7.5以上时，15分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ハデスVSメデューサ	在美杜莎出现后25秒以内蓄满能量

多人游戏

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】状态回复Lv1	首次游玩“远くの人と”模式
娜邱蕾	【神器】铅玉の爆筒	游玩“远くの人と”模式10次
哈迪斯	【奇迹】随机特殊攻击Lv2	游玩“远くの人と”模式50次
帕尔蒂娜	【红心】100	首次游玩“となりの人と”模式
娜邱蕾	【奇迹】滑翔跳跃Lv2	游玩“となりの人と”模式10次
哈迪斯	羽毛笔	游玩“となりの人と”模式50次
娜邱蕾	无	游玩10次多人游戏模式
娜邱蕾	无	游玩100次多人游戏模式
哈迪斯	【玩偶】オ-ラム巡洋舰	游玩200次多人游戏模式
帕尔蒂娜	【玩偶】光のファイタ-	首次游玩“天使の降临”模式
娜邱蕾	【红心】500	游玩“天使の降临”模式10次
哈迪斯	【解锁舞台】大きい竞技场	游玩“天使の降临”模式30次
帕尔蒂娜	【玩偶】ピット	首次在“天使の降临”模式获胜
娜邱蕾	无	在“天使の降临”模式获胜10次
哈迪斯	【解锁奇迹】テレポート	在“天使の降临”模式获胜30次
帕尔蒂娜	【解锁舞台】周回レール	首次在“天使の降临”模式成为天使
帕尔蒂娜	【解锁舞台】精灵の洞窟	首次在“天使の降临”模式打倒对方的天使
帕尔蒂娜	【红心】300	首次游玩“バトルロイヤル”模式

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【解锁舞台】天空圆盘	游玩“バトルロイヤル”模式10次
娜邱蕾	【玩偶】神のドリンク	游玩“バトルロイヤル”模式20次
帕尔蒂娜	【神器】王者の击剑	首次在“バトルロイヤル”模式排名第1位
娜邱蕾	【玩偶】铅玉の爆筒	在“バトルロイヤル”模式排名第1位达5次
帕尔蒂娜	【解锁道具】キャプチャ-サ-クル	在多人游戏模式下首次击杀对手
娜邱蕾	【解锁道具】落とし穴	在多人游戏模式下击杀对手10次
哈迪斯	【奇迹】干扰Lv3	在多人游戏模式下击杀对手100次
帕尔蒂娜	【解锁道具】ジャイアントプレ-ト	成功将“创世纪”合体

注：“创世纪”为多人游戏模式中专用道具，在舞台随机地点出现，当有玩家将“创世纪”的三个零件全部集齐后，就可以将其合体为最终兵器“创世纪”，此时可以使用一次高威力的光束射击，射程几乎可覆盖全屏范围。

邂逅通信

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】100	首次做成种子
娜邱蕾	【神器】オプティカルセイバ-	做成种子10次
帕尔蒂娜	无	从种子处获得的红心超过500
娜邱蕾	【神器】豪腕クラッシャ-	从种子处获得的红心超过3000
帕尔蒂娜	【红心】500	首次进行种子融合
帕尔蒂娜	无	种子融合10次
帕尔蒂娜	无	种子交换10次
娜邱蕾	【玩偶】ファイタ-	种子交换30次

神器

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【玩偶】射爪オレパンチ	获得20个神器
娜邱蕾	【红心】5000	获得50个神器
哈迪斯	无	获得100个神器
帕尔蒂娜	【奇迹】麻痹攻击Lv1	获得15种任意类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】红心增加Lv2	获得50种任意类型的神器
帕尔蒂娜	【奇迹】波动光束Lv1	获得5种击剑类型的神器
哈迪斯	【奇迹】黑洞Lv3	收集全部12种击剑类型的神器
娜邱蕾	羽毛笔	获得带有“弱体属性”技能的击剑类型的神器
哈迪斯	【奇迹】燃烧攻击Lv3	获得带有“ピンチ时攻击力アップ”技能的神器“最初の击剑”
帕尔蒂娜	【奇迹】追踪强化Lv1	获得豪腕类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】透明Lv2	获得5种豪腕类型的神器
哈迪斯	【奇迹】弱化攻击Lv3	获得全部12种豪腕类型的神器
娜邱蕾	【红心】2000	获得带有“ふっとび抵抗”技能的豪腕类型的神器
哈迪斯	【玩偶】破掌バイオレット	获得带有“ピンチ时自动回避”技能的神器“豪腕おわん”
帕尔蒂娜	【玩偶】电击の卫星	获得神弓类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】冰冻攻击Lv2	获得5种神弓类型的神器
哈迪斯	【玩偶】女神パルテナ	获得全部12种神弓类型的神器
娜邱蕾	【神器】神弓クリスタ	获得带有“弹の相杀力”技能的神弓类型的神器
哈迪斯	【玩偶】シュルム	获得带有“ハ-ト稼ぎ”技能的神器“パルテナの神弓”
帕尔蒂娜	无	获得射爪类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】天之光Lv2	获得5种射爪类型的神器
哈迪斯	【神器】射爪オレパンチ	收集全部12种射爪类型的神器
娜邱蕾	【神器】射爪ヘビ-ガン	获得带有“射击防御”技能的射爪类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ボツ细胞	获得带有“发动属性防御”技能的神器“射爪ラプタ-”
帕尔蒂娜	【红心】300	获得巨塔类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】无影弹Lv2	获得5种巨塔类型的神器
哈迪斯	【神器】黑い巨塔	获得全部12种巨塔类型的神器
娜邱蕾	【红心】1000	获得带有“走行スタミナ”技能的巨塔类型的神器
哈迪斯	【红心】5000	获得带有“连续打击”技能的神器“ヒュ-ドラ-の巨塔”
帕尔蒂娜	【奇迹】快速蓄力Lv1	获得卫星类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】自动弱点瞄准Lv2	获得5种卫星类型的神器
哈迪斯	【玩偶】影ピット	获得全部12种卫星类型的神器
娜邱蕾	【神器】肉球の卫星	获得带有“后冲刺射击”技能的卫星类型的神器
哈迪斯	【红心3000】	获得带有“耐久力”技能的神器“卫星ガ-ディアンズ”
帕尔蒂娜	【玩偶】铁块球	获得爆筒类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】快速蓄力Lv3	获得5种爆筒类型的神器
哈迪斯	【玩偶】パルテノ-ト	收集全部12种爆筒类型的神器
娜邱蕾	【神器】爆筒たまや	获得带有“回避”技能的爆筒类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ブラックピット	获得带有“アイテム攻击”技能的神器“爆筒レオ”
帕尔蒂娜	【玩偶】爆弹	获得狙杖类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】幽魂Lv1	获得5种狙杖类型的神器
哈迪斯	无	获得全部12种狙杖类型的神器
娜邱蕾	【玩偶】冥界女王メデュ-サ(战斗态势)	获得带有“走行速度”技能的狙杖类型的神器
哈迪斯	【玩偶】黑い巨塔	获得带有“无伤时强化”技能的神器“ブラピの狙杖”
帕尔蒂娜	【玩偶】最初の街	获得破掌类型的神器
娜邱蕾	【解锁神器】ナチュレの破掌	获得5种破掌类型的神器
哈迪斯	【神器】忍の破掌	获得全部12种破掌类型的神器
娜邱蕾	无	获得带有“打击防御”技能的破掌类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ケ-ク	获得带有“震え属性”技能的神器“オ-ラムの破掌”

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ジェネシス	收集全部108种各个类型的神器
哈迪斯	【解锁奇迹】播放器	收集所有12星座的神器
帕尔蒂娜	无	获得价值超过200的神器
哈迪斯	【玩偶】オ－ラムブレイン	获得价值超过300的神器
帕尔蒂娜	无	首次购买神器
帕尔蒂娜	【玩偶】击剑バイパ－	购买30个神器
哈迪斯	【神器】ハ－ドナックル	购买100个神器
帕尔蒂娜	【神器】咒いの破掌	卖掉10个神器
帕尔蒂娜	羽毛笔	卖掉50个神器
哈迪斯	【玩偶】犬	卖掉100个神器
帕尔蒂娜	【红心】5000	融合神器20次
哈迪斯	无	融合神器50次
帕尔蒂娜	【玩偶】ブオン	从敌人“ブルトン”偷得神器

红心

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】キュ－ピッドの神弓	获得红心数超过10000
娜邱蕾	羽毛笔	获得红心数超过150000
哈迪斯	【玩偶】石化パルテナ	获得红心数超过1000000
帕尔蒂娜	【神器】妖精の卫星	在恶魔之釜中投入红心数超过10000
娜邱蕾	【玩偶】セル	在恶魔之釜中投入红心数超过50000
哈迪斯	无	在恶魔之釜中投入红心数超过300000
帕尔蒂娜	羽毛笔	已持有红心数超过5000
娜邱蕾	【神器】射爪ラビッドヘッジホッグ	已持有红心数超过50000
哈迪斯	【玩偶】暗のファイタ－	已持有红心数超过300000

特殊操作

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】跳跃Lv1	打击次数100次
娜邱蕾	【玩偶】三种の神器	打击次数超过300次
哈迪斯	羽毛笔	打击次数1000次
帕尔蒂娜	【神器】神弓ダ－クネスライン	射击次数超过1000次
娜邱蕾	无	射击次数超过20000次
哈迪斯	【神器】豪腕ドリルヘッド	射击次数50000次
帕尔蒂娜	羽毛笔	成功发动5次跳弹
娜邱蕾	【神器】卫星ガ－ディアンズ	成功发动25次跳弹
哈迪斯	【玩偶】魔神タナトス（变身1）	成功发动50次跳弹
帕尔蒂娜	【解锁舞台】忘れられた街	成功发动10次受身
娜邱蕾	【神器】击剑クルセイダ－	成功发动50次受身
哈迪斯	【红心】15000	成功发动100次受身
帕尔蒂娜	【玩偶】豪腕ポルケイノ	成功发动50次回避
娜邱蕾	【奇迹】无影弹Lv1	成功发动500次回避
哈迪斯	【玩偶】イカロスの卫星	成功发动2000次回避
帕尔蒂娜	【神器】破掌ぶつくり	在空中战中发动10次特殊攻击
娜邱蕾	羽毛笔	在空中战中发动50次特殊攻击
哈迪斯	【玩偶】オ－ン	在空中战中发动100次特殊攻击
帕尔蒂娜	【红心】300	在轨道滑行中利用打击命中敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】シェッツ	驾驶ビ－トル时利用突进消灭5个敌人
娜邱蕾	【红心】3000	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶ビ－トル时利用突进消灭15个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】死神	驾驶ギガス时利用打击消灭10个敌人
娜邱蕾	【玩偶】アトラスの足	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶ギガス时利用打击消灭20个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】コリンズ	驾驶フロ－トリング时利用防护罩消灭5个敌人
娜邱蕾	【神器】光轮の巨塔	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶フロ－トリング时利用防护罩消灭10个敌人

注：“跳弹”指的是在空中战场景中，当主角被敌人子弹将要击中的瞬间避开该子弹，主角会全身发光，同时特殊攻击的能量槽会有少许提升；“受身”是指在地面战场景中，当主角被击飞时落地的瞬间按下射击键，主角会做出着地的姿势从而减轻伤害；ビ－トル、ギガス和フロ－トリング均为在剧情关卡章节中出现的乘物。

战斗记录

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】毒性攻击Lv1	消灭500个敌人
娜邱蕾	【解锁奇迹】即死攻击	消灭3000个敌人
哈迪斯	【玩偶】パルテナの击剑	消灭10000个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】モノリス	首次消灭敌人“ケ－ク”
娜邱蕾	【神器】アトラスの巨塔	消灭敌人“ケ－ク”20次
哈迪斯	【玩偶】击剑クルセイダ－	消灭敌人“ケ－ク”50次
娜邱蕾	【红心】4000	首次消灭敌人“レアキャリオ”
娜邱蕾	【玩偶】キャリオ	消灭敌人“レアキャリオ”50次
哈迪斯	【玩偶】レアキャリオ	消灭敌人“レアキャリオ”100次
帕尔蒂娜	【音乐】ボス战1	首次打倒关底BOSS
娜邱蕾	【神器】バベルの巨塔	打倒关底BOSS累计25次
娜邱蕾	【解锁奇迹】最后之力	打倒关底BOSS累计50次

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【音乐】ハデスのテ−マ	打倒关底BOSS累计100次
帕尔蒂娜	【红心】100	首次在剧情章节关卡中被打倒
帕尔蒂娜	无	在剧情章节关卡中被打倒5次
帕尔蒂娜	【红心】3000	在剧情章节关卡中被打倒20次
娜邱蕾	【红心】1000	驾驶的乘物被破坏
帕尔蒂娜	【解锁道具】ナスビ爆弾	首次变成茄子
帕尔蒂娜	【解锁奇迹】茄子攻击	变成茄子5次
娜邱蕾	【解锁道具】天ぷら爆弾	首次变成天妇罗
娜邱蕾	【解锁奇迹】天妇罗攻击	变成天妇罗5次
帕尔蒂娜	【红心】1000	在射击场空中战中累计造成3000伤害
娜邱蕾	【红心】3000	在射击场空中战中累计造成8000伤害
哈迪斯	【红心】9000	在射击场空中战中累计造成15000伤害

玩偶

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】100	首次获得任意玩偶
娜邱蕾	【奇迹】奇迹盗取Lv1	收集100种以上的玩偶
哈迪斯	【玩偶】冥界女王メデュ−サ（一つ目）	获得350种以上的玩偶
哈迪斯	【神器】最初の击剑	获得所有种类的玩偶
帕尔蒂娜	【玩偶】打ち上げ花火Lv1	首次进行玩偶砸蛋
娜邱蕾	无	进行50次玩偶砸蛋
哈迪斯	【奇迹】冰冻攻击Lv3	进行100次玩偶砸蛋

道具

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】500	使用10次道具
娜邱蕾	无	使用50次道具
哈迪斯	【玩偶】破掌ディスカッタ−	使用道具100次
帕尔蒂娜	【奇迹】反击Lv1	首次使用道具“イカロス”
帕尔蒂娜	【红心】1500	使用10次道具“イカロス”
帕尔蒂娜	【红心】100	首次开启宝箱
娜邱蕾	【神器】豪腕デンショッカ−	开启50次宝箱
哈迪斯	羽毛笔	开启150个宝箱

奇迹

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【解锁舞台】らせんの塔	获得10种奇迹
娜邱蕾	【解锁奇迹】随机奇迹	获得100种奇迹
哈迪斯	【玩偶】少女	获得所有种类的奇迹
哈迪斯	无	收集所有12星座的奇迹
帕尔蒂娜	【红心】100	首次使用奇迹
娜邱蕾	【奇迹】反射盘Lv2	使用50次奇迹
哈迪斯	【玩偶】パル	使用100次奇迹

游戏成绩

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】500	在分数超过100000的状态下完成任一章节
娜邱蕾	【神器】爆筒ダイナモ	在分数超过500000的状态下完成任一章节
哈迪斯	【玩偶】豪腕ドリルヘッド	在分数超过1000000的状态下完成任一章节
帕尔蒂娜	【玩偶】爆裂枪	已获得分数累计超过500000
娜邱蕾	无	已获得分数累计超过2000000
哈迪斯	【玩偶】バキュ−マ	已获得分数累计超过15000000
帕尔蒂娜	【红心】500	完成5次剧情章节关卡
哈迪斯	【解锁奇迹】高速冲刺	完成30次剧情章节关卡
娜邱蕾	羽毛笔	完成50次剧情章节关卡
帕尔蒂娜	无	游玩一次9.0难度的剧情章节关卡
娜邱蕾	【红心】50000	所有剧情章节关卡都以5.0以上的难度过关
哈迪斯	【红心】1000000	所有剧情章节关卡都以9.0的难度过关
帕尔蒂娜	羽毛笔	游戏时间超过10小时
娜邱蕾	羽毛笔	游戏时间超过50小时
哈迪斯	【红心】20000	游戏时间超过100小时
哈迪斯	开启BOSS Battle的难度选择	完成Easy难度的BOSS Battle
哈迪斯	【玩偶】冥府神ハデス(战斗)	完成Normal难度的BOSS Battle
哈迪斯	【玩偶】真·三种の神器(格斗フォ−ム)	完成Hard难度的BOSS Battle
哈迪斯	【玩偶】最后の一击	在结局画面的射击游戏中打出100hits以上的成绩

注：在一般情况下哈迪斯宝物库的达成条件难度都是最高的，但在“完成剧情章节关卡次数”这项条件中，哈迪斯宝物库的要求反而要低于娜邱蕾，不知道是否是游戏Bug导致。



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年5月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第182辑上公布，敬请关注。

大奖



2名
北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名
北通动力堡垒（普通版）



2名
北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖



1名
北通动力堡垒（迷你版）



1名
北通“魔方炫音”耳机



1名
北通PSP“中国风”胶套



1名
北通PSP“中国风”水晶盒



1名
北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）



1名
北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站　GBalpha　GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第178辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源



城市	姓名
河池市	蔡艳妮
重庆市	董骄然
北京市	李文烁
汕头市	彭吉赐
上海市	唐嘉成
天津市	王瑞楠

幸运奖 6名

北通掌机周边



城市	姓名
郑州市	郭一帆
北京市	利雨樵
深圳市	刘东逸
上海市	申成林
宿迁市	徐雪成
武汉市	张颖

《掌机王SP》第178辑 DVD问答—中奖名单

城市	姓名
江门市	陈雁照
马鞍山市	许少玮
上海市	杨雪

答案：C



3名
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



提供

萌宠艾鲁持续卖萌！





▲在写这篇文章时正值日本台风登陆，不知道可爱的艾鲁雨伞能不能抵挡台风的威力。





▲艾鲁为你遮风挡雨。

距离《暖洋洋的艾鲁村G》发售已经有大半年，《MH3G》中又被茶茶那个家伙抢尽了风头，艾鲁们好久都没有露脸了，为了不让玩家忘记它们，艾鲁们决定舍身卖个萌，出点周边让大家买买，身为猎人的你可不能只看到茶茶忘记曾经一起奋斗过的艾鲁哦。快！老板，那只萌猫来三份！（以下介绍周边均为Capcom日本官方网站在线购物板块最新推出的周边产品。）





▲除了雨伞还有雨衣，看来梅雨季节不用愁了。





◀『主人，喝冷饮吗？喝热饮吗？』艾鲁保温瓶+挂包，让你在现实中也能喝到冷热饮。



▶挂包背起来的样子。



▲发现艾露残骸！快进行复活抢救！







▲累了就来喝杯茶吧，休息，休息一下。






▲“拯救”前面的残骸之后艾鲁复活了。

▲艾鲁萌动便签，给那个谁谁谁留个小纸条吧。












五款新iPad外壳赏析



▲非常全面的保护套，包含笔套、文件夹层和名片槽，看上去非常有格调，售价80美元。



▲Grove出品的保护套将竹子与皮革结合在一起，除了iPad版用的，还有其他尺寸的平板电脑可以使用的版本，售价从119美元起。



▶这个造型酷似热水袋的保护套售价高达120美元，不过因为和新iPad完全贴合，所以据说销量不错。

人们总是对新买的东西小心翼翼，生怕磕着碰着，可能几个月后新鲜劲儿过了这东西就会乱丢乱放，但购机时一起买个保护壳（套）是绝大多数人的选择。苹果因为没有推出自己的官方保护壳，因而给了各种周边厂商可乘之机。这不，新iPad才开卖，保护壳（套）便成批出现，东西多了难免有千篇一律的感觉，下面精选五款还算有特色的给大家看看，不过价格都不便宜。



▶不仅可以保护背面，连正面也得到了保护，打开后还可当支架来使用，售价也相对便宜，只要60美元。



◀造型粗犷，抗撞击能力强，而且能让iPad免受撞击、划痕和灰尘的侵害，售价69.95美元。


胧月
提供

[重回慎入]经典老游戏"肉食系"再现

任天堂虽非游戏之祖，却是经典游戏和老游戏的代表厂商，其平台上的游戏拥有来自玩家的各种二次创作。今天带给大家的这些画不算新，看过的玩家可以不作停留，担心毁童年的读者也不妨自动跳过，当然如果你已经准备好了，那就往下看吧。


雪人兄弟



▲ 经典的《雪人兄弟》，当年去机厅时一眼就被它吸引了，注意将它和《敲冰块》区分开。玩家的这张画里，两名主角平添一丝暴虐的味道。


冒险岛



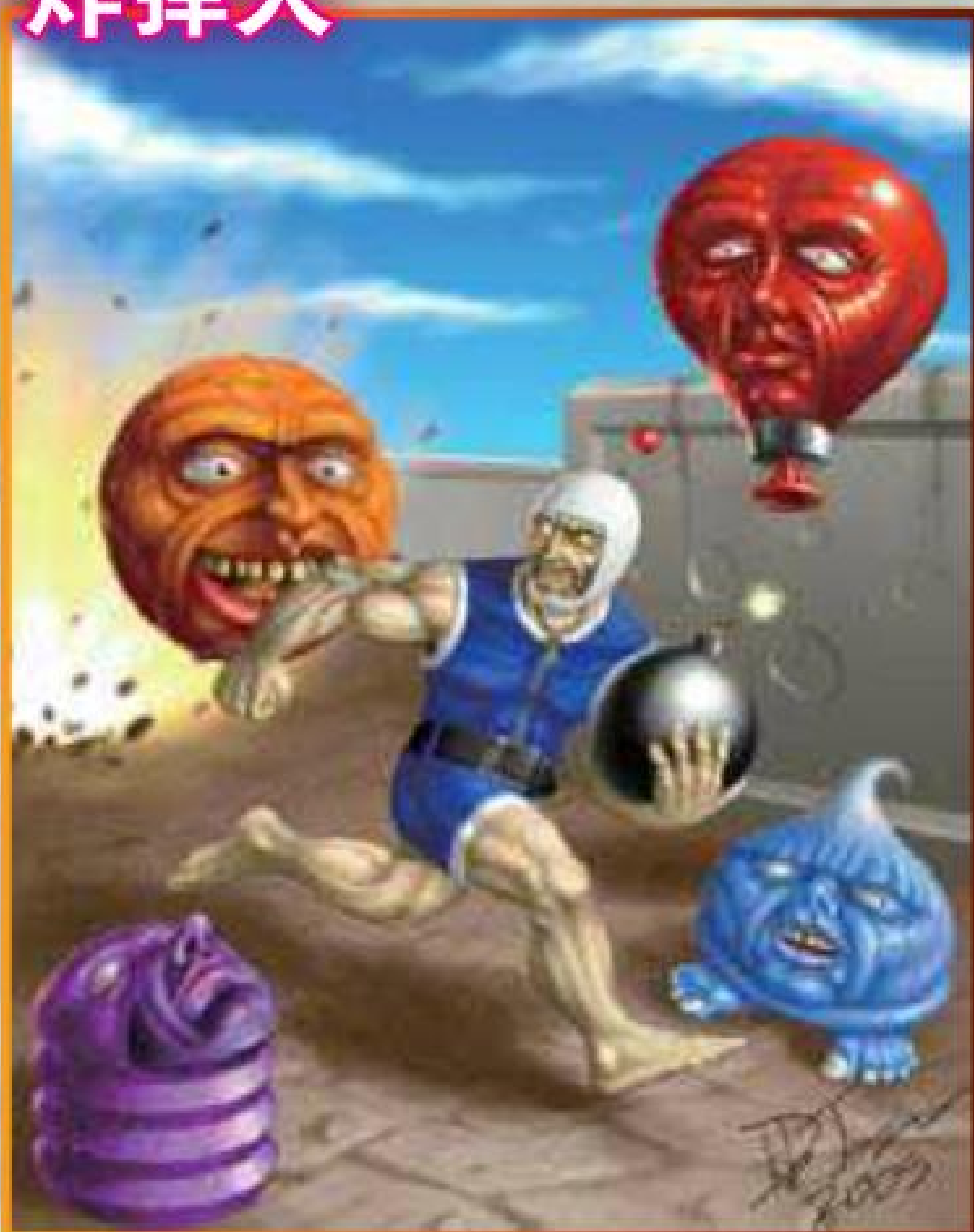
▲很黄很暴力的一张《冒险岛》，穷丑肥怎么了？勇于冒险、敢于出手，就有妹子。


气球大战

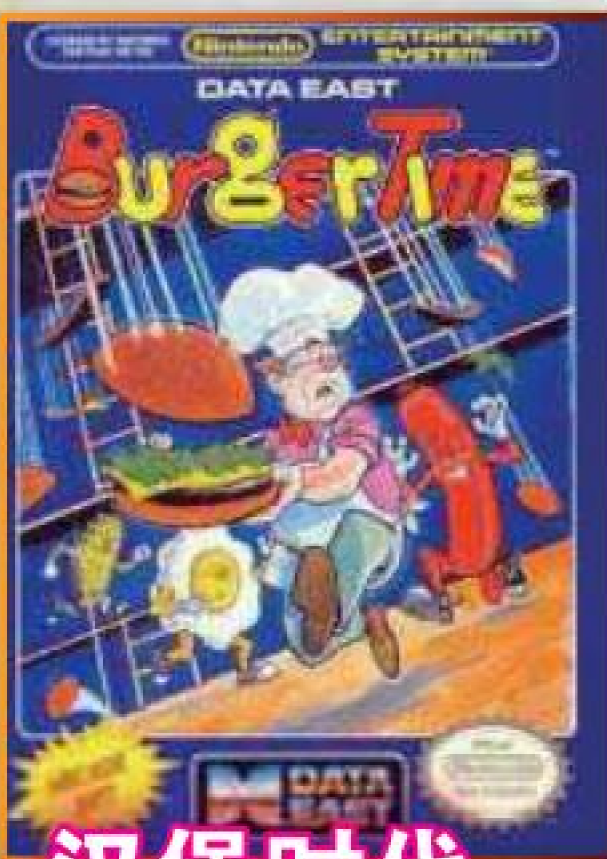


▲《气球大战》，将敌方的鸟儿拟人化，被主人公钉鞋一脚踹破气球的，就掉下去喂鱼了。


炸弹人



◀我认为这张《炸弹人》的出彩之处，就是把原作中可爱的角色都弄成了58岁囧脸。左下角的蓝色物体，令我联想到《幽游白书》中虐待雪菜的富商，被户愚吕弟杀掉的那个。



汉堡时代



◀▼童年时伙伴们都把这游戏叫作"小厨师"，可玩性非常高，就是太难了。


打气人



▶玩过这款游戏的人应该也不少，残酷的写实画面告诉我们，简陋的FC点阵图背后，往往隐藏着《格林童话》式的『仔细想想，可怕极了』。





▲好了，请相信我同样很反感把卡比塑造成桑吉尔夫的形象。





▲个人很喜欢的一张，敌我双方都很有气势。





▲有《街头霸王对卡普空》在前，大叔脸的洛克人也不会那么怵目惊心。后面的博士是爱因斯坦吗？



阿鲁 提供

《黑豹2》名片登场，夜露死苦！

世嘉和insprout合作发售《pocketer 黑豹2 如龙 阿修罗篇》的名片于4月2日起在pocketer上进行贩卖。这批名片的正面可用于印刷文字、画像等内容，背面则印有《黑豹2 如龙 阿修罗篇》的插画。

目前已经贩卖的商品中包括“第一弹 激斗篇”和“第二弹 角色篇”两种类型，25枚一套，每张名片背面的插画都不同，非常适合最近沉迷于该作品的热血青年，不过就算买了这套名片，估计也舍不得或者不好意思递出去吧（笑）。



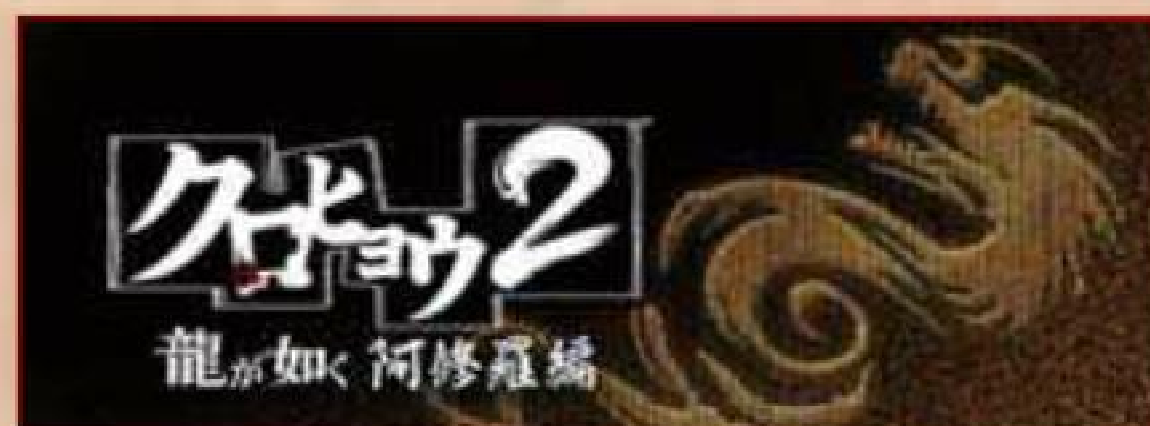


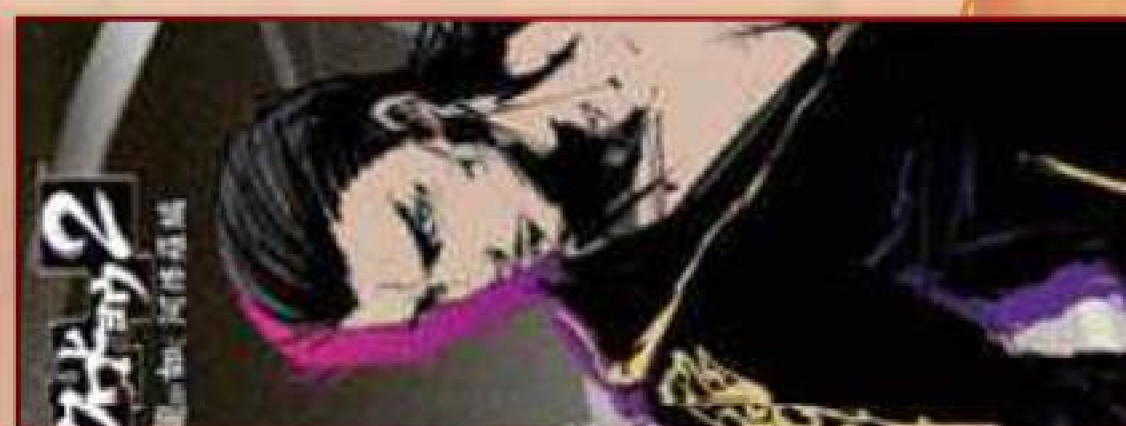




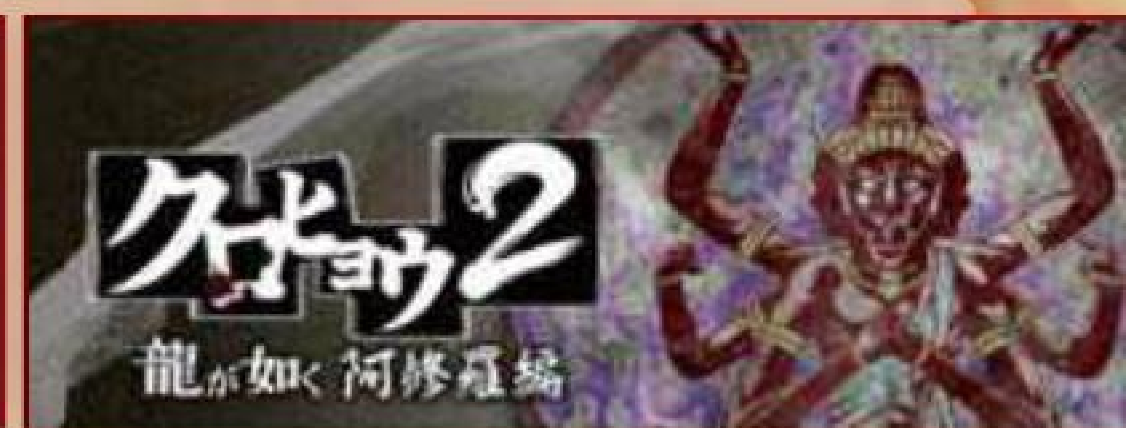


▲“第一弹 激斗篇”插图一览。











▲『第二弹 角色篇』插图一览。

栏目主持：纸鸢

便携领域

为了方便称呼新iPad，国内很多用户还是将其成为iPad 3或者“牛排”，最近纸鸢也见到了iPad 3的真机，看过其屏幕后真的无法忍受iPad 2的屏幕分辨率了，看来入手只是时间问题了。不过坊间流传着“牛排”的各种问题，比如发热量巨大、Wi-Fi信号不佳等等，真真假假不得而知，不过无论如何，“牛排”仍然毫无疑问地是目前最好的平板电脑。

情报室

库克破冰之旅姗姗来迟 众多问题阻苹果布局中国



近日，苹果CEO蒂姆·库克出人意料地出现在北京西单大悦城的零售店——接替“乔帮主”仅七个月的库克访华，引发全球业界种种猜测。这也是苹果公司CEO历史上的第一次访华，苹果官网则给出了“期待在中国市场有更大的投资，更大的发展”的解释。

路透社称库克此行是为尝试处理苹果在中国的几件麻烦事，包括富士康的劳工问题以及iPad商标之争。彭博社猜测库克似乎是在向中国示好，而国内媒体则认为库克访华除了会见中国国务院副总理李克强做政府公关外，会见电信运营商的高层也是重点。无论是出于市场、运营商还是商标案的考虑，库克此次到访至少是一个积极信号，体现出对中国市场的重视。

据了解，目前苹果在国内的分支机构主要承担销售职能和协调供应商与客户的关系，而库克一句“有更大的投资和发展”，不禁让人们对苹果未来会否在国内有其他实体投资产生遐想。在中国有一系列棘手问题等着这位新上任的苹果公司首席执行官去解决，因为中国不仅仅是这家美国公司重要的制造中心，也是全球最大的潜在市场。

日本人和美国人分别在用平板电脑做什么？



日本和美国是对电视游戏贡献最大的两个国度，如今在平板电脑流行的年代，这两个国家的人分别在用平板电脑做什么呢？下面这个调查给出了答案。

通过网络问卷回答的方式，日本电通总研对日美两国共计2164名20岁左右的人群就如何使用平板电脑进行了调查。据调查结果显示，在日本，人们使用平板电脑的主要用途有“浏览社交网站”（26.1%）、“浏览网络媒体（新闻门户网站、专门网站等）”（22.9%）和“观赏视频”（21.2%）。而美国人则多用在“浏览社交网站”（40.8%）、“看网络媒体”（38.3%）以及“阅读电子书籍”（35.2%）上。

另外，美国人除利用平板电脑看电子书外，阅览电子报纸、电子杂志等刊物的人也分别占到了27.3%和22.8%。而日本阅览电子书籍的人仅占5.9%，看电子报纸和电子杂志的人也仅分别占8.9%和4.9%。

电通传播研究所表示，美国人中35.7%的平板电脑使用者会将电视节目的观后感在网络上分享。而日本人中仅有14.4%的人会这样做。由此可见，在美国，平板电脑已经开始成为和电视同等重要的工具。

至于使用平板电脑的原因，日美被调查者指出，平板电脑“方便携带，代替普通电脑在使用”、“操作简单方便”、“独具魅力的用途广泛”。而对于“平板电脑将会成为社会主流”这一观点，美国人中有37.5%表示认同，日本却仅有18.1%的人表示了认同。

iOS系统安全性高 澳政府决定使用iOS设备

据国外媒体报道，澳大利亚政府日前同意将iPhone和iPad用于存储和共享机密的政府数据，因为在安全机构对苹果移动操作系统的评估中，iOS 5的安全系数是所有系统中最高的。澳大利亚国防通讯处代理主任Mike Burgess表示，在工作中普及智能手机和平板电脑能够让业务处理效率提高不少，但同时政府信息被窃取和盗用的威胁也是真实存在的。他们的安全专家在审核所有系统后得出了结论，iOS能够有效保护系统不受恶意软件攻击，而同样身为移动操作系统的Android虽然普及率很高，但是在安全防护方面却无法满足他们的要求。苹果iOS系统的安全性得到了信任，iOS设备在政府部门中的采用率也越来越高，比如近日美国空军也将计划购买18000台iPad，供军方的运输机使用。

Table 1

Resisting attack types

Resistance to:	Apple iOS	Google Android
Web-based attacks		
Malware attacks		
Social Engineering attacks		
Resource Abuse/ Service attacks		
Data Loss (Malicious and Unintentional)		

爱普生推出全球首款Android眼镜显示器

谷歌开源的Android系统几乎让所有电子消费品智能化，比如打造Android系统的电视统一被称为“Smart TV”，通过该系统可以让这些电子消费品弥补弊端、扩展功能，从而延续其存活周期，近期爱普生推出了全球首款搭载Android系统的穿戴式眼镜显示器，其型号为Moverio BT-100。分析人士称，这款穿戴式眼镜显示器改变了人们的生活体验，该眼镜显示器可以模拟80寸的大屏幕，同时眼镜显示器支持网页浏览以及YouTube视频播放，可以称得上是一台微型的“平板电脑”。另外该眼镜显示器还支持加载3D效果、杜比立体环绕音效，并且内置32GB大小的MicroSD存储卡，提供6小时续航能力，定价699.99美元。



周 边 屋

Bandai于4月23日推出了一款很有趣的iPhone周边，它可以让你的iPhone变成一只宠物狗的大脑 。通过一个免费App和这款周边，iPhone用户就可以和狗狗互动了。主人在狗狗的“脸上”触碰的话，会有超过100种的脸部表情，同时还可以通过声控或者前置摄像头进行互动，狗狗会不断学习新动作，还能通过蓝牙装置与其他宠物狗进行表演。这东西本身还是一个闹钟和免提装置，售价约为78美元，有黑白两种颜色可供选择。



iOS

云中书城



类型：读书	厂商：盛大
价格：免费	版本：中文版





本应用是“盛大文学”推出的一款海量电子书阅读器，盛大文学把旗下几大文学网站和全国众多知名出版社、图书出版公司的丰富资源整合在一起，为用户提供优秀的阅读体验。本应用界面并不花哨，蓝白的配色看起来非常清新，一开始用户的书架是空的，点击主界面左上角则可进入书城下载图书。书城一共有推荐、排行、免费、分类、搜索五大块，通过“推荐”用户可以收到最新的图书推送消息，而通过排行榜则可为你选择提供指导。在“阅读模式”中，用户可以很方便地调节亮度、行间距及字体大小，虽说没有太惊艳的功能，但也算是非常朴素实用，尽量把影响用户阅读的因素减低到最少。平时喜欢在手机上看书的“书虫”不妨尝试一下本应用。

Android

去哪儿



类型：旅行	厂商：去哪儿网
价格：免费	版本：中文版





“去哪儿”是许多人出行旅游、订酒店都会用到的一个网站，而官方也很有热情地积极升级其网站移动客户端的功能。本应用的界面设计很有特色，利用大色块和字体对消息类别进行区分，比如说重要的时间、地点等消息一般都用的是较醒目的大号黑体字。在机票页面，系统会自动将用户所在位置设为起飞城市，日历式机票价格走势更符合视觉习惯，并且会自动标出节假日。最新版的客户端还提供了动态航班功能，用户可以随时关注航班的起飞、延误、降落时间，特别是遇到有亲朋好友来接机的情况时，此项功能的实用性体现得淋漓尽致。此外，本客户端搜索酒店的功能也很强大，可以根据定位查询身边10公里以内的所有酒店的信息，并按照区域、风格等标准进行划分，选中某一家酒店后即可以直接点击进入电话预订流程。常在外出差旅行的用户可以考虑在手机中常备一个。

iOS

瑞斯岛

Rinth Island

■Chillingo ■ACT ■0.99 美元 ■英文版



高产的Chillingo近日又给我们带来了新的游戏作品——《瑞斯岛》。从画面上看，本作算是非常优秀了，可爱的卡通3D渲染及合理的配色让玩家在游戏一开始就会有耳目一新的感觉，欢快的背景音乐也是相得益彰。本作的玩法并不复杂，玩家需要在不断攀爬的过程中根据地形的特点，想办法为自己开辟道路并达到关卡的最顶端，比如游戏中的红色隔栏处，



人可以通过但箱子不能通过，而绿色隔栏的功能刚好相反，在这样的限制条件下，搭建一个不断向上的楼梯并不容易。玩家搭建过程中移动的步数也会与关卡结束后的评价相挂钩，随着游戏的深入关卡中还会出现炸弹、滚球等道具，让玩家能随时对游戏保持一定的新鲜感。此外，在游戏自带的地图编辑器中还允许玩家在一个纵深很大的圆柱体中设计关卡，并上传到网络中与别的玩家一起挑战。总的来说，本作的关卡素质优秀，玩家需要充分调动逻辑和空间思考能力来破解这些谜题获取成就感，推荐给喜欢此类游戏的玩家。







Android

吃货大食堂

大盛グルメ食堂

■Kairosoft ■SLG ■免费 ■中文版



开罗公司特色鲜明的游戏在各个移动平台上都有很高的人气，而该公司与同行的经营策略也有所差异——就是比起iOS，该公司总是优先照顾Android系统，近日发售的这款《吃货大食堂》便是一款以饭店经营为主题的Android独占作品。游戏中玩家

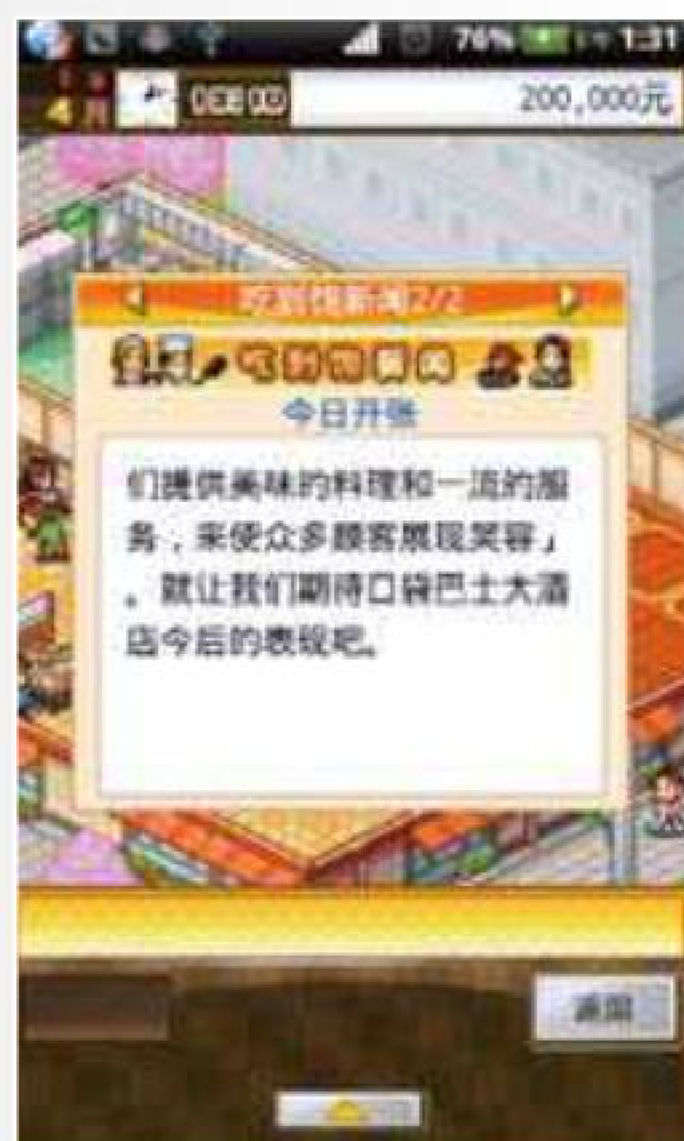


的目标是经营一间让任何吃货都能满足的大食堂，开张前玩家需要为顾客准备一个舒适的用餐环境，合理的空间布局和服务态度能有效提高客人的评分，有的顾客吃满意后还会赠送餐桌礼仪、儿童套餐等可以研发的提案给你。而游戏中最重要的还是聘请到一个厉害的厨师。在不断开发新菜赢得人气的过程中，餐厅规模也会逐渐扩张，而游戏进行到后期玩家还可以同时经营多个店铺。

总体而言，开罗把本作的结构设计得很丰满，很容易让玩家在上手之后就沉迷其中，如果你喜欢餐饮类的题材的游戏，那就不要错过本作。









栏目主持：苍穹

本辑主题



▲在《猎天使魔女》中，贝姐的特殊能力——魔女时间就是一种典型。

时间操控

操控时间一直是人类的终极梦想，不过现阶段的科学技术距离这一目标的实现还相距甚远，但是这并不妨碍人类对于操控时间的幻想。正因如此，相关的影视、文学作品才层出不穷。这些作品中的角色可以任意控制时间、回溯过去、穿越未来，去实现一个个看似不可能的梦想。在众多游戏作品中，操控时间的能力更是经常赋予主角们，这项强大的能力对于主角的冒险旅途能起到极大帮助，下面就来看看那些游戏主角拥有这项不可思议的能力。

文 狮子心

游戏类型 ACT
游戏年份 2003年



特别推荐

恶魔城 晓月圆舞曲

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP



▲发动“时之魔法”的瞬间，大家还记得那只掉此魂魄的兔子么？

“《恶魔城》系列”作品已经多次在本栏目里出现了，这次要推荐的是GBA上三部曲中的最后一部作品——晓月圆舞曲。Konami在经历过前面两作的积累后，在GBA的鼎盛时期给玩家们带来了这样一款集大成的作品。本作的主角不再是玩家们熟悉的贝尔蒙特一族，而是一位名叫来须苍真的高中生。游戏继承了从《月下》开始的武器系统，玩家可以根据自己的喜好任意设定角色使用的武器。此外本作还新加入了“战魂”系统，游戏中每个怪物都有其独有的魂魄能力，数量众多怪物魂魄没有丝毫重复的现象。魂魄分为三种类型，红色的攻击魂魄与以往作品中的副武器比较相似，使用方法也是↑＋攻击键发动；蓝色的是辅助魂魄，例如可以让苍真变成蝙蝠，这类魂魄需要按下R键来发动能力；黄色的是强化魂魄，只需要装备就能获得其能力，例如可以让主角潜入水中。战魂系统的引入不仅满足了收集狂的爱好，更是极大地丰富了游戏的玩法，每种魂魄都可以结合相应的场景发挥更大的作用。另外游戏中还有大量恶搞元素留待玩家发掘，本作直到今天依然有很多玩家在痴心研究，网络上仍不断有各种新的极限视频发布，足以证明本作的独特魅力。

游戏类型	ACT
游戏年份	2000年



洛克人X5

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

“《洛克人X》系列”的第五部作品，也是系列中人气极高的一作，本作没有继承之前洛克人作品那令人咋舌的难度，反倒是适当降低了门槛，让更多玩家能体验到洛克人的魅力。游戏首次引入了芯片系统，该设定也为日后作品所沿用，玩家可以根据需要任意安装芯片，使角色获得不同的强化效果。主角X在本作中更增加了两个全新的装甲，一是可以推动各种金属块的盖亚装甲，另一个则是能令X任意飞翔的隼装甲，正是因为隼装甲的能力太强，以至于在续作《X6》中直接被严重破坏……广受欢迎的ZERO在本作中更加帅气，各类超强的必杀技层出不穷，飞水翔、灭闪光等更是堪称破坏游戏平衡性的存在。另外本作的剧情十分出色，X和ZERO与西格玛的战斗堪称惨烈，略显悲情的结局留下了极大的悬念，在那个年代让玩家更加期待《X6》的到来。



▶超实用的暂停时间能力，对于不擅长动作游戏的玩家非常有帮助。

游戏类型	RPG
游戏年份	1993年



JOJO奇妙冒险

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

《JOJO奇妙冒险》以其无与伦比的魅力征服了大批的粉丝，本作就是以系列中最为经典的第三部为剧本创作的游戏。在第三部作品中引入了十分经典的“替身”设定，从独有的角度表达了人类肉体与灵魂的联系。作为动漫改编类作品，本作的剧情发展基本遵循原作的设定，原作中经典的战斗尽皆收录。游戏也完美地还原了原作人物，角色的各类表情丰富，过场动画中人物台词也十分考究，即使是没有看过原作的玩家也能很好地体验精彩的剧情。能力各异的“替身”也通过各类特色技能得以重现。游戏的战斗系统近似于FC上的《圣斗士星矢》，但更加完善，丰富的道具和技能系统令游戏的可玩性提升不少。最终BOSS战堪称荡气回肠，“世界”与“白金之星”终极对决让人大呼过瘾，穿插于战斗中的过场剧情，足以让《JOJO》粉丝泪流满面。



◀迪奥的超强的替身『世界』拥有暂停时间的能力，『白金之星』也是同一类型的替身。

游戏类型	ACT
游戏年份	1986年



哆啦A梦

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本作分为3个篇章，分别是根据《大雄的宇宙开拓史》、《大雄在魔境》、《大雄在海底城堡》改编的。作为一款ACT，游戏会在俯瞰行动地图和横向行动地图间来回切换，在当时来说还是很有新鲜感的。不同的冒险场景勾勒得十分细腻，各类隐藏要素也颇为丰富，不少场景中都隐藏着任意门，值得玩家反复探索。游戏初期哆啦A梦是没有任何武器装备的，玩家可以取得空气炮等原著里经常出现的武器来强化自身。游戏的最后一个篇章十分有趣，是一个8×8的迷宫，每个格子就是一个场景。玩家需要通过利用好各类道具来穿过这一个个场景，到达最终BOSS处。另外游戏中各类关键道具的分布并不是固定位置，而是随机分配的，这更增加了玩家反复游戏的兴趣。作为较早的《哆啦A梦》改编作品，本作拥有较高的完成度，丰富的内容及玩法足以将它归类于经典游戏。



◀任意门、时光机都有在游戏中出现，很好地与原著结合了起来。

漫游指南针

由轻小说改编成动漫作品，然后再改编成游戏作品，不知道从什么时候开始，越来越多的轻小说作品通过这条路走上了荧幕、成为了游戏，让越来越多的动漫宅游戏宅开始关注起轻小说这一领域。这次我们要说的《我的朋友很少》就是其中之一。本人接触这部去年10月番动画的起因，是在做《口袋光环》的内容时觉得有趣，之后才跑去补番，结果一不小心就迷上了……这部作品对于角色性格的塑造挺不错，经常被夜空欺负的“肉”是咱的首推。



我的朋友很少 携带版

文 阿鲁

制作：★★★★☆
推荐人群：原作FANS、文字AVG爱好者
可能反感人群：对后宫剧情深恶痛绝的人，反感毒舌、傲娇等二次元属性的人

本作改编自平坂读创作的轻小说，讲述的是一群因各种原因无法交到朋友的人聚集在一个名为“邻人社”的社团里，社团里个性十足的每个人是该作品的一大看点。而作为惟一的男性，引领后宫奔向幸福（成功交到朋友）自然成了义不容辞的责任，不过我们的男主角在这一点上貌似还不够称职啊。

在动画里，“邻人社”的成员都是有交友障碍的人，夜空和理科甚至严重到和陌生人一起挤公交都会窒息，因此大多数时候他们都待在社团的房间里活动。不过游戏和动画恰恰相反，一开始就将画面拉到了海边合宿，并且在

这段剧情上花费了很大笔墨，关键词的获得以及某些路线的走向都需要在海边合宿这几天的剧情里进行操作。加上游戏采用的是和动画原作完全不同的剧情，玩起来自然新鲜感十足，不过游戏的时间点设定在动画第10集左右，此时“邻人社”的成员已经经过了相当一段时间的磨合，彼此都已经非常“融洽”，对于没有看过动画原作的朋友来说可能会比较难以理解对彼此的关系。

和大多数文字AVG一样，本作也分为多路线，不过想要走哪条路线可不是那么容易，游戏中设置有许多关键词，必须获得对应的关键词之后并在某个选项中使用才能顺利进入对应的路线，这样一来让达成全结局的难度有所提升，而达成这一目的的成就感自然也比只是单纯的靠选项来变更路线的游戏要高。

看过动画的朋友应该对里面恶搞现实中的《怪物猎人》和《心跳回忆》两款游戏有很深的印象吧。星奈和夜空两人不但在现实中针锋相对，甚至在以讲究团队合作的《怪物狩人》里也毫不相让，打得个你死我活；而另一款名为《光辉校园7》的恋爱游戏不但让星奈有了新绰号，更是让她从此沉迷上美少女恋爱游戏。为了将恶搞精神发扬光大，这次的《我的朋友很少 携带版》豪华套装里除了包含本篇游戏的UMD外，还有一张名为《光辉校园SP》的UMD，原作中登场的恶搞游戏还真就给做出来了，还真是不得不佩服一个。

这款《光辉校园SP》原本就是恶搞《心跳回忆》的作品，游戏从系统到内容无一不透露着《心跳回忆》的气息。游戏的设定是星奈已经完美体验过这款游戏了，而正式体验游戏的人变成了夜空，不过和动画的剧情相仿，刚开始夜空在选择选项时都选择的那些不合时宜的发言，导致一年的时间过去了，依旧没有交到朋友，学习能力值倒是培养得相当高……而这期间，“邻人社”的成员会在游戏进行途中进行大量吐槽。从第二年开始，就要由玩家来挽回没有朋友的局面了，游戏需要玩家决定每天的安排，不同的行动对应不同能力的增长。和《心跳回忆》不一样的是，这款游戏没有约会的设定，而是像其他文字AVG那样通过选项来确定路线以及增加好感度，当然游戏途中依旧会有“邻人社”的成员进行吐槽，这种在游戏中玩游戏的感觉给人的感觉非常新鲜。当然这毕竟只是一款恶搞游戏，游戏的整体类容自然无法和《心跳回忆》相比，不过能将动画中出现的一个“捏他”游戏给切实地做出来，还真是不得不佩服厂商的勇气和魄力。


■夜空的斑马装太惹眼了。


■要是《怪物狩人》能做成游戏那就更有趣了。


▲我明明都选的都是和星奈相关的话题，为啥最后变成妹结局了？

总结： 原创剧情、多结局、Live 2D系统、全语音，还附带一款恶搞作品，就制作态度来说本作还是很认真的。但这终究只是一款FANS向游戏，再加上文字AVG这一类型又打死一大批语言不通的玩家，因此国内真正会去关注本作的估计也只有真饭和无语言障碍的文字AVG爱好者了，不知道会不会出现“有爱人士”来对本作进行汉化。

“游侨小筑”又和大家见面了。喜欢掌机的各位同学们，想必对游戏策划这个职业十分好奇吧，而美女+游戏策划又会是怎样一个混合体呢（大雾）。本辑栏目中，我们请来的嘉宾就是这么任职游戏策划的纱布蓝，好了，闲话不说，我们现在就开始访谈吧。

纱布蓝 SBL

昵称：纱布蓝
年龄：25岁
身高：160cm
生日：9月3日
职业：策划
星座：处女座
性格：怪异
喜欢的游戏：ACT类、网游本命《幻想大陆》
喜欢的动漫：剧情类，黑暗类
喜欢的颜色：蓝、白
喜欢的电影：破案类，悬疑类
喜欢的音乐类型：电子乐
喜欢的异性类型：阳光型
口头禅：XXX什么的，最不喜欢了。





酷洛洛：你好啊，纱布蓝。

纱布蓝：呃，各位好！这里是纱布蓝，简称SBL。其实是个挺搓的昵称，不过好处就是至少没人跟我重名了（扶额）。

酷洛洛：纱布蓝的职业是策划？是指游戏策划么？

纱布蓝：对的，不过我的策划其实更多是倾向于运营的，而不是游戏的研发，就是如何将玩家吸引到游戏中，和如何让玩家留在游戏中不流失。

酷洛洛：相信许多读者都会这方面工作颇感兴趣，纱布蓝可否在这介绍一下呢？

纱布蓝：运营策划的话，门槛倒不是很高。游戏圈的工作其实相对来说自由度都比较好，只要有想法，就可以尝试在游戏中表现出来。比如做活动什么的，如果当下有比较热门的话题，就可以动脑子想怎么把这些热门的话题联系到自己运营的游戏上，让体验游戏的玩家一同感受到热门话题的乐趣。当然这是比较基础的能力了。如果有更牛一点的策划，就会一开始就把这些热门话题策划好，怎么起源、怎么扩散、怎么火等等。所以现在有很多的炒作事件，有些炒得就比较明，一看就是炒作，但有些也很聪明，适当地炒出一些跟游戏不搭界的话题，再联系到游戏中，这种策划就很厉害了。

酷洛洛：如果有读者有志成为策划，不知道纱布蓝可以给些什么意见呢？

纱布蓝：如果是想做游戏策划的话，可能更多的还是要自己玩游戏，吸取百家之长嘛。而如果想和我一样做运营策划的话，也是多玩游戏，但这个体验的面就不一样了，因为关注的点不一样。游戏策划更多看的是系统，运营策划看得多的便是活动、宣传这块了。

酷洛洛：纱布蓝平时在玩什么游戏？

纱布蓝：我玩游戏比较喜欢动作类型的，所以网游现在玩得也不多了，唯一一款只有钟爱了5年的游戏，很小众的，叫《幻想大陆》。但他的“爸爸”很厉害，是Square Enix，相信掌机众应该不会陌生的。遗憾这游戏在中国火不了，因为它注定不简单不粗暴，但我就是喜欢，哈哈。掌机的话我接触的时间不算早，在2009年才有自己的PSP，体验的游戏也多数是动作类的，比较喜欢的是《梦幻之星》、《第三个生日》、《最终幻想 零式》、《王国之心》这一类的。手机游戏的话，还是喜欢模拟经营类的，另外最近在玩《Triple Town》，很容易上瘾的小游戏啊。



酷洛洛：纱布蓝平时也爱玩Cosplay，是什么原因接触的呢？

纱布蓝：因为一直就很喜欢漫画，初中开始上课就偷偷看漫画了，所以成绩降的也蛮快的，为此挨了爸妈不少骂。后来大学的时候入了动漫社，跟着玩了几次COS，一直就很喜欢Cos的感觉，有种变成自己喜欢角色的成就感。不过来上海工作后一直没什么钱，直到前两年手头充裕些了才开始重新拾起这个爱好。加上又认识了一些摄影师，便慢慢的开始有正式一点的作品了。





酷洛洛：最近在看些什么动画呢？

纱布蓝：我是新番党，超过1年的番我都懒补懒得追。唯一看的长番大概就是2009年版的《钢炼》了，《海贼》、《银魂》都没追完，当然也和我时间不多有关。做游戏行业加班是很正常的，所以日常时间也比较少。新番的话一般一个月追着看个2～3部，如果当月有好作品的话也会继续看。这季扫了几部，暂时决定追的是《Fate/Zero》（这必须的）、《散华礼弥》、《白熊咖啡馆》、《一起一起这里那里》。

酷洛洛：从你提供的照片，看得出你挺喜欢《Another》的嘛，纱布蓝喜欢这类猎奇类的动画？

纱布蓝：我有点轻微的猎奇控，很喜欢微黑暗系的动漫。像最喜欢的几部《怪物》、《寒蝉鸣泣之时》等，都是黑暗系的。《Another》其实我感觉还好，动画的优点是人设和音乐，尤其是音乐特别赞，前几集的气氛渲染的非常好。可惜的是剧情仍然是弱项，本身推理的内容少的可怜，所以就纯欣赏猎奇了。这次出班长的原因第一个是因为这个死法是很生活化的猎奇，很有意外感，所以留下了很深的印象，第二个是因为他是野中蓝配的。CV里我很喜欢野中蓝，从她的《Clannad》的风子到《魔法少女小圆》的杏子，都相当有爱。主角见崎鸣的话，本身是有很多萌点的，不过我觉得她实在太太太太淡定了，被人追杀都是面无表情的，哈哈。







酷洛洛：Cosplay在台前、游戏策划在幕后，纱布蓝自己会更喜欢哪一种呢？

纱布蓝：这个不能同一而论吧，我自己的话有点自恋，所以Cos可能更多的是给自己满足感，而游戏策划是工作，当然，是相对来说我比较喜欢的一项工作，所以是不得不为，而又乐于为的一件事情。这两个事情在我的生活中并没有什么冲突，所以也没有更喜欢这一个说法了。

酷洛洛：哎哟，不知不觉又到结尾时间了，麻烦纱布蓝最后和读者再说几句话吧。

纱布蓝：我其实很普通的，但惟一庆幸的是，我一直在成长。相对现在网络环境中大多数的女孩子，我其实已经老了。但是我也拥有了很多宝贵的经验，和我自己已经决定了的人生观，价值观。这些不会因为网络环境的多变而变化，我也不会因为自己成名或是透明而感觉有反差，所以，能够在满足了我自己的成就感的同时，也让你们喜欢，是我的荣幸，但我也知道自己不可能成为所有人接受的人，因此即使有反对的声音，我也会尽力的听。谢谢你们给我带来的成长，也谢谢这一路的支持。













游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

掌门人

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

这辑的“掌门人”马修我做了两遍，也就等于把各位的回函表看了两遍——原因无他，因为前一天脑子短路，在家整理好了之后没发到公司电脑上，所以……嗯，还好大家的回函表上写的各种趣事吐槽心得都很精彩，让马修的这次重复劳动没有感觉到枯燥，这里也谢谢大家把这么多趣事和心里话分享出来啦。说到脑子短路，貌似和睡眠不足有关。嗯，等周末了一定要好好睡个大懒觉。觉得自己也曾有过脑子短路的各位同学们，挑个天气晴朗、鸟语花香的休息日，大睡懒觉吧！

理解



寒假又去了趟日本。因为考得好，父母特地发了红包，而且是以日元结算的。然后我就在秋叶原豪购，购到最后只有几个硬币叮当作响。但看着这一堆我朋友称为“神物”的东东，心里又自豪了起来。回去后，那帮人眼睛都冒光了……

常州 神之叹息

阿鲁： 我很理解你的心情。

白菜： 我很理解你朋友的心情。

半夏： 你们注意看，他第一句话是“又”去了日本。

阿鲁： 现在我似乎不太理解你的心情了。

胧月： 现在换我理解你的心情了。

马修： 这几个句子信息量挺大的啊……

只言片语 PSV上如果有《生化危机》，QTE就用背触操作吧。（杭州 Deepthroat）

掌门话题

说说小编们购买主机的印象比较深刻的经历。

（该话题由广东省肇庆市 林宇 提供）

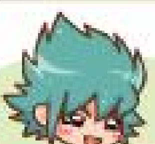


LIKY 正好说说前两天买PSV的糗事吧。去华强北买PSV准备做奖品，第一家店，拿了一台检查时，在底部耳机插孔旁边发现一个凹槽一样的东东，我说老板不行啊有磕痕，老板看了一下，二话不说拿去换，过了一会回来说没货了，无奈我只有换一家店，这次老板拿了一台未拆封的，机身码都对得上，但检查到底部竟然又见磕痕，我暗骂JS太强了，这么快就包装好了拿同一台糊弄我？还能对上码，结果……

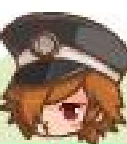
结果我指着磕痕问老板时，老板看了看说："这哪里是磕痕，这是耳机插孔的标志啊！"旁边正好有一买游戏的哥们，我把他机器拿过来一看，果然一样有，我顿时糗大了，自己PSV用了几个月都没发现这玩意，简直太伤自尊了。



酷洛洛 其实我想说我现在手上的iPhone4S，原本是打算在香港官网预定，然后现场拿机器的，可是当时可恶的水货商用自动预定程序把整个苹果香港官网的预定名额抢占，本人连续一周早上7点爬床抢名额无果后，把心一横拜托朋友从英国带过来，想在想起都觉得折腾。



白菜 PSV首发吧，折腾了一天才买到，不过这个以前已经说过了。要说其余的印象比较深刻的嘛，应该算是买GB的时候。那时是初一，我每天节省早饭和午饭省下几块钱来，还想着坚持三个月就买下。结果才过了半个月就被发现存钱的事，老妈心疼我，然后就顺理成章变成买机器了。当时我已经在一家电玩店看好了机器，可是老妈硬要说去熟人那里买便宜，结果带到几公里以外的大商场柜台去，那里全是卖什么"小霸王学习机"的，当然是没有GB这种掌机的啦。当老妈知道GB跟以往的"学习机"的区别之后，才在隔天顺利来到了电玩店拿下机器。但可想而知，前一天晚上那种煎熬的感觉真是难受啊。



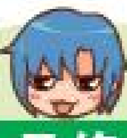
胧月 PS2是大二非典时期买的。当时封校，工科学校比较严格，各大出口均有"重兵"把守，三步一哨五步一岗，在"革命同僚"（平时一起溜去网吧的狐朋狗友）的帮助下得悉后山的工地密道，冒着一旦发现就被隔离的危险"流亡"到市区，取了2000元买了一台全新的PS2（以前的SS、DC都是二手货）。生平第一次拿这么多钱，激动得手抖。



阿鲁 那是2007年12月1日发生的事情，省吃俭用外加玩网游赚钱，花了半年多的时间总算是筹够了买PSP的钱，当天和朋友约定在某处购买机器，就在快到目的地的时候我手贱拿出手机准备给朋友打电话，打完之后顺手放在了外套的口袋里。结果等我到达目的地时发现手机已经被偷了，虽说我那用了4年的手机不值几个钱，但总归不爽，毕竟是第一次被偷东西。之后当然还是顺利地入手了PSP，没过多久又重买了新手机，不过还是会不时想起陪伴我大学4年的诺基亚2100。



乌冬 DC贪便宜买了一台二手的，玩没多久就冒出各种毛病，结果不用想接下来的一段时间就进入了返修地狱，基本隔三差五就要往店里跑，结果和老板混熟后，以后在他那买东西就再也没上过当了，这就叫不打不相识吗……



马修 对我影响最大的一次购机就是买GBA那次，在当时追好几年的游戏杂志上看到"北京博凯利公司"的游戏店广告，上了当不说，还被那杂志的出版发行和广告部来回踢球……结果是被黑了二三百元钱终于拿到了机器，而本人也果断在玩友的推荐下转职为《游戏机实用技术》的读者，继而是《掌机王》的读者和撰稿人，再后来成为编辑……某种意义上说，没有那次GBA购机上当的经历，我还真未必能在《掌机王SP》做编辑。



半夏 第一台PSP是和朋友一起买的，她当时一直劝我买白色，说白色有多好看，禁不住劝说的我接了白色回家。可是怎么看都喜欢不起来，最后终于还是和JS协商换成了黑色的，这或许叫做颜色强迫症？想想还是PSV好，目前只有黑色完全不用犹豫。

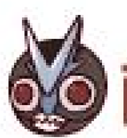


苍穹 当年在拥有PS后省吃俭用并卖了积攒多年的邮票，终于凑够了买DC的钱。由于DC在我们那儿算是稀罕物，走了数家店才在某僻静的小店找到现货。买回后当晚就觉得不对，这货读盘时的噪音怎么如此巨大？当时咱玩游戏可是"地下工作"，如此大的读盘声音摆明着是在对"敌人"说"向我开炮"嘛。次日找JS换，试了数台结果都一样，于是这台DC陪了我不到一年时间就草草被卖掉了。

最近特烦

最近特烦、特厌，做什么都没有兴趣，看着昔日的朋友、邻居、同学都结婚了（有的比我还小），有着失落的感！好失败的感觉！

玉林 陈海松



酷洛洛：这位同学，或许你内心是希望能够过一个平凡的人生吧。



马修：同学结婚……嗯，刚毕业那几年还真是挺闹心，不过时间一长也就淡然了。

只言片语 重温GBA《火纹》三部曲，果然骑士才是本人的菜。（哈尔滨 BLOOD）

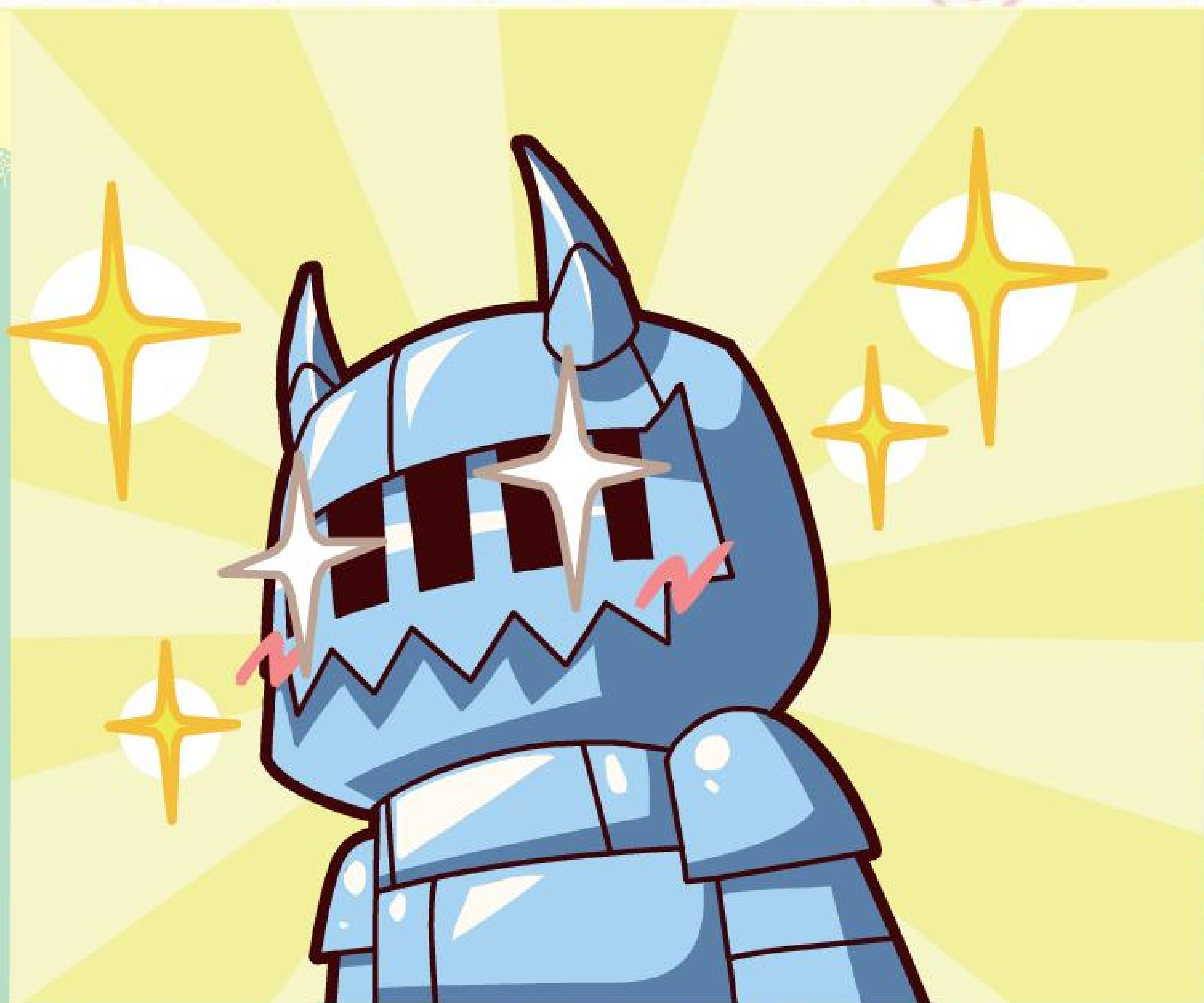
近视

众小编工作辛苦了，望众小编继续努力工作。话说小编们天天玩游戏，到底有几个还没近视的？反正我已经200度了。

福州 江子豪

**阿鲁**：近视的比例相对较大，不过本人视力还算不错，双眼5.1。

**半夏**：近视的人幽怨飘过，最近还因为躺着打游戏新添了散光，好孩子不要学！



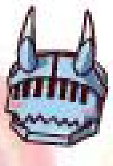
**马修**：老话题了，话说文编里还有几个没近视的，阿鲁，乌冬，我，一共三个。

联系方式

能不能把“游俏小筑”中介绍的女生的联系方式登出来啊？177辑的我就很有爱。

上海 小霸王

**苍穹**：要啥自行车啊，我们找酷洛洛要他还藏着掖着不给呢（摊手）。

**阿鲁**：对马玉玉这种“贴图不给源”的行为表示强烈谴责。

**酷洛洛**：呃，其实本人一直有在自己的微博（http://weibo.com/kurorosp）介绍每一辑的嘉宾还有她们的微博地址……你们不看而已（笑）。

**苍穹**：用MM嘉宾为自己的微博拉人气，令人发指啊！

**胧月**：毕竟要尊重当事人意愿，能公布的都会在“交流空间”里。

校长也玩游戏

某日，我发现校长口袋外悬着一条挂绳，上面写着：Nintendo DSi，原来校长也玩游戏机啊！

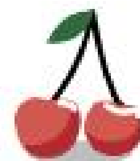
漳州 Y.G.C

**苍穹**：说不定是用在手机上？我的NDS挂绳就用在了PSP上（汗）。

**酷洛洛**：其实是没收某学生后戴上的吧……

**胧月**：没准是没收来的。在挑明身分前，不要盲目认队友，避免出现乌龙。

**马修**：就算校长真的玩掌机，其实也没啥好奇怪的，毕竟游戏面对的人群还很广泛的。



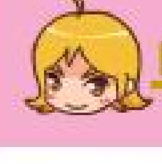
一个A奖励1000

话说高二面临学业水平测试，拿一个A就在高考中加1分。我一死党的爸妈答应他，只要考一个A，就给1000元，死党表示回去买掌机——听得我两眼直冒光啊！

常州 神之叹息

**纸鸢**：高二的学业水平测试能影响到高考加分了？

**马修**：多么优惠的加分政策啊！我要是有孩子我也这么奖励……

**乌冬**：少年，你也去跟家长谈条件吧，重赏之下必有勇夫啊！

只言片语 让新的《如龙》来打开我尘封多年的小P的心扉吧！（汕头 Melmen）

RP很重要

一个月不到，我相继入了3DS和PSV，果然我是掌机控。这次买PSV是我第一次网购主机，本来是想在朋友的店里买的，可是他给我的价钱足足比网上贵了300多元。最后我选择了一家信誉较好的网店购买。质量不错，对比网上关于网购的各种诉苦，我在这里说一句："网上购机，RP很重要！"

肇庆 我是穷人

**酷洛洛：**其实也不是你朋友有意给你开高价，开实体店本来就比网店成本高很多的。

**乌冬：**是这样，进货渠道也会造成价格上有差异。不过还是恭喜你网购成功。

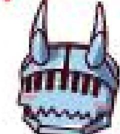
**马修：**不知道该如何吐槽，不过你最后一句话说得还算对，网上购机的话RP的确很重要。

真幸福

现在的孩子真幸福，以前咱玩掌机都是找朋友借的，没想到现在的少年玩掌机是朋友送的，而且是真的！

马鞍山 Rocketboy

**苍穹：**其实回函表上大多数孩子还是在苦苦攒钱中的。

**阿鲁：**我以前玩掌机是用租的……

**马修：**租的？以前某开过游戏店的同事还真说过租GBA SP的事，一小时2元，为了防止一转眼可能连人带机器都消失，于是都关小黑屋里玩……鲁叔不会也在小黑屋玩的吧？

**阿鲁：**我是租同学的！

177辑调查之你的PSV登录哪个服务器？

港服，看到中文，很爽。

肇庆 我是穷人

还没有PSV啊，有的话就登国服吧——如果有国服的话。

天津 才子

开始是港服，后来换日服了，奖杯全没了！又重新开始玩……

吉林 蜡笔

有PSV后大概会登港服吧，毕竟中文看着比较方便。

天津 JK

妥妥地登陆港服，因为我PS3的号就是港服的。

上海 郑一帆

港服，因为港服虽然游戏少，但有中文……

天津 Little Boy

准备登陆日服，东西多。

茂名 风雷

港服日服都登，因为两个我都有账号，但更侧重日服，那里的资源多。

桂林 艾斯

将来会登陆港服吧，虽然日服有大量的丰富内容，可是短期自学日语看不懂也听不用，所以还是入港服。

郑州 苍翼

这，还没PSV呢。

常州 神之叹息

**马修：**从统计结果看，不是选择资源多的日服，就是选择中文界面的港服——话说前段时间提供限期免费下载《机车风暴》的美服竟然被大家集体无视了……

178辑调查如何看待成就系统？

没有具有此系统的主机，不清楚实情。不过据一些提及的相关介绍来看，挺是无趣的——网游式刷刷刷的延续型坑洞。

上海 杨雪

不管追求完美还是通关至上，希望大家不要忽略了游戏本身所带来的快乐！

马鞍山 许少玮

这种延长游戏时间的设定，如果有奖励还好，单纯当做摆设、只是一个图标的话，本人对这个就不感兴趣了。

桂林 艾斯

只要不是特别烦、特别恶心或特别枯燥的，都赞同，毕竟又给予玩家奋斗的目标，也方便玩家炫耀。

南京 先

玩家可以凭借成就系统了解到自己是否完全吃透了某个游戏（包括小彩蛋），对完美主义者——成就犯也有很大吸引力，但是刷刷刷的成就嘛……

桂林 豆腐

是个不错的系统，让玩家有了玩游戏的动力。看到自己成就的那一刻的感觉，妙不可言。

河北 Little Boy

比较耗时间和精神，但总觉得在完成后还是有满足感的。

常州 姚昕

不太感冒。《魔兽》70级可以追上上别人，成就就永远不可以……

合肥 还那时

对我这种有强迫症的玩家来说，又爱又恨啊！

庐江 CJの小孩

刚买X360时候就接触成就系统，后来PS3和PSV也出了奖杯系统……这玩意已经被我彻底无视了。

苏州 YY

**马修：**成就系统能被这么多玩家认可，也证明了其存在价值，不过那些诸如玩满多少小时、通关多少遍、收集全没什么实际用处的道具这些纯为抻游戏时间而设的奖杯或成就，就着实……存在即合理，相信所有成就犯和无视成就系统的玩家也都有各自快乐的游戏体验，一句话：玩得高兴就好。

只言片语 补完《薄樱鬼 黎明录》，这系列我就全补完了喵。（南宁 猫猫）

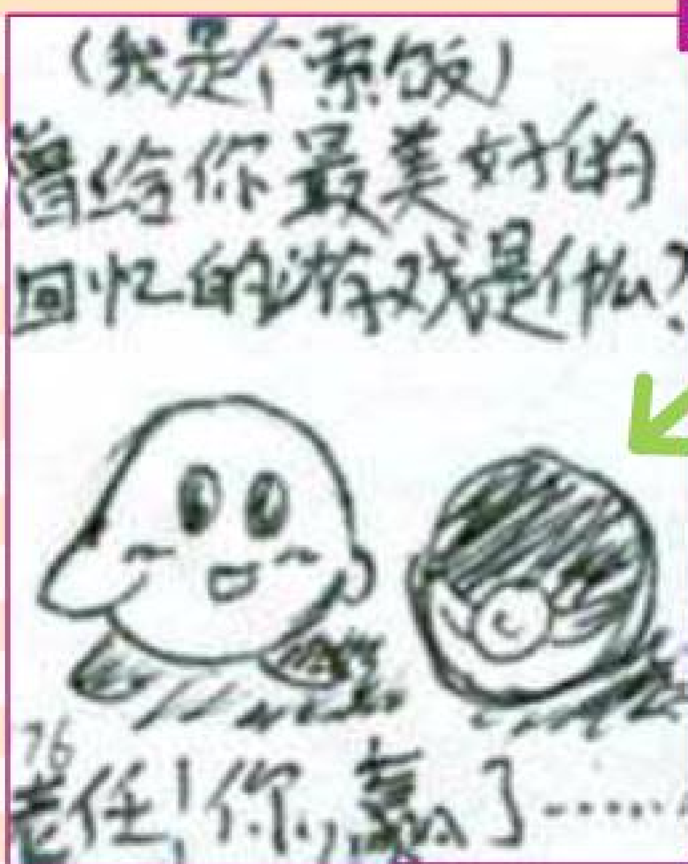
玩家画廊



沈阳 腌甜葱

马修：同期待3DS版的《口袋迷宫》，《空探》实在是太优秀了。

天津 杨沛时



马修：卡比这个小东西的确是人气很高啊。话说对于很多游戏玩家来说，其实大家都是游戏饭。

马修：素描风格的里昂大叔相当MAN啊！

珠海 柳叶潇风

马修：一把插在地上的大剑——见证英雄旅程的开始。



北京 刘岩

北京 郝俊



马修：这把剑看起来比前面的小不少，但这可是“石中剑”。



你一言我一语

想念紫枫了，想念他那哲理的话，他现在去哪了?

广州 FOX

马修：当年紫枫的小编寄语的确很有文艺青年的范儿，至于这位老兄在哪……嗯，半个月前还和咕噜以及本人一起吃了饭呢。

三星电子真的要插足掌机行业吗?在网上看资料，三星HD3比PSV性能还强一些，这是真的吗?

庄河 小尊

马修：这年头手机机能强于掌机也不是什么新闻了。不过术业有专攻，掌机在游戏上自有其先天优势，虽然以前无数人幻想过手机+掌机一体的游戏机，但事实上在电池技术没突破瓶颈前，游戏手机还停留在偶尔玩玩的层面上。

刻了几张Galgame寄给网友，邮局工作人员问我：“碟里什么内容?”我答：“游戏。”他看了我3秒，才说：“把这单填了吧。”话说Galgame到底算不算“泛指色情物品”一类呢?

汕头 天御朔

马修：很明显，这位同学误解了Galgame。Galgame里可以包含H游戏，但健康的也不少的。

晚自修前和同学在教室打《KOF》，刚刚“KO”老师就出现了，后来所有玩过或看过的人都悲剧了。

上海 裴天奇

马修：围观看热闹悲剧系列在你班又一次得到了不行验证……

当年达芬奇画鸡蛋画成了一代巨匠，那我现在画啪嗒嘭能画成个同人画师吗?

天津 最初の声

马修：嗯，最近几辑调查表上，你的啪嗒嘭确实更加生动了不少，加油，少年!

小编们是不是天天为吃什么而烦恼?

苏州 老总

马修：其实呢，在没人给做饭又不为吃不上饭发愁的情况下，“吃什么”是困扰所有人的烦恼，不光是小编们哦。

春天已经到了，希望众小编有空到室外多活动活动身体和四肢，就算只为了预防感冒也很必要呐。

上海 季节之爱

马修：整理这辑“掌门人”时深圳还真恰巧有了春天的感觉，是该活动活动呢——不过这地方的春天是超级短暂的，基本上还没留意春天来了，夏天便已经开始了。

今天，连续被不同的老师骂了八次……

深圳 RG王子

马修：这……无论是因为八个原因还是一个原因，能在一天连续被不同的老师训斥八次，这都是很难得一见的壮观景象啊。

3DS真给力，那么多游戏挑得我眼花缭乱，最后我“信修哥”买了张《超级口袋妖怪大乱斗》，口袋无双进行中……

沈阳 托米

马修：虽然本人自我感觉影响力是负的，但推荐游戏可都是玩很久的哦，啥时候我把影响力调成正值，我就可以更多地造福游戏玩家了。

半夏姐，问个很邪道的问题：奎爷有粘土么?

桂林 豆腐

半夏：没有，似乎有手办，具体的我就不知道了。奎托斯倒是出过《小小大星球》版的……不过是同人的。

《口袋妖怪+信长之野望》和《黑2・白2》太伤我心了，期待《口袋妖怪》在3DS上的正统续作。

东莞 静止の天籁

马修：这位同学先别伤心，等玩到了确实不给力再伤心也不迟嘛。《口袋妖怪+信长之野望》已经让本人对《黑2・白2》充满信心了。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 怎么感觉《口袋妖怪 黑2・白2》是《黑・白》和《灰》中间的过渡呢……（东莞 慢半拍）



天津 才子

马修：前一阵林书豪的确表现得让人震惊，也祝这位NBA华裔球星的伤势能早日恢复。



南京 陈绍楠

马修：以3DS最近的势头，出双摇杆版似乎还要等上好长时间……话说陈同学买PSV了没?



茂名 严百钧

马修：每次主机换代，玩家们的钱包都要饿肚子啊。



江阴 空间の木头

马修：喜欢画眼睛特写的还蛮多的……这个眼神看着挺邪气呢。



上海 小霸王

马修：明显下巴上的胡子更多一点……



鄂州 MHF

马修：国内这个情况下，破解始终是个挺有争议性的话题呢。

热情

看鲁叔在小编寄语中提到3个月购主机价格破万，其中包括《NLP》的限定主机，想到曾看九老师提过这款主机还是要通过抽选才能买的，想必鲁叔预定这么一款主机花的手笔肯定不是我们这些普通玩家所能承受的，在此，我只有一个想法：再贵也挡不住土豪和忠实粉丝的热情啊!

海宁 朱思怡

乌冬：忠实粉丝算不上，不过土豪倒是真的。

白菜：阿鲁的炫富行为终于连读者都看不下去了。

马修：这么花钱还天天吃这么好，阿鲁在小编内也是个奇迹啊!

半夏：求鲁叔传授每天大鱼大肉还能买主机不手软的方法。

阿鲁：要有爱撒。

胧月：甭管花多少钱，他都是个伪非。

活动照片

最近一直关注“掌机王”的微博，得出的结论就是小编们日常很爽地说，各种羡慕嫉妒恨的活动照片啊! 例如半夏的V家小家伙照片、对香菜的采访……啊啊啊啊! 羡慕得不得了。

河南 苍翼

半夏：被大家发现了，掌机王官方微博上小编们会不定期出现，更新一些近况的哦，欢迎大家关注。地址：http://www.weibo.com/pgking 。顺便，酷洛洛最后没有采访到香菜，你不用羡慕他啦。

马修：一不留神，微博都这么普及了……

只言片语 感觉《魔法工厂》比《牧场》对我更有吸引力。（上海 Labit）










最近传闻苹果已经在开发支持iOS系统的外接手柄，如果这是真的，那绝对是任天堂和索尼的灾难，有了手柄的支持，iPhone、iPad就不再只是只能触摸的“休闲掌机”了，强调操作的传统大作将毫无障碍地登陆其上（当然也要厂商支持），那3DS和PSV以后的日子肯定会更难过了。下面来看看本辑的问题吧。

最近用上了3DS的扩张右滑杆玩《生化危机 启示录》，感觉非常棒。请问一下《佣兵3D》也支持这个外设吗？

Email 卡罗

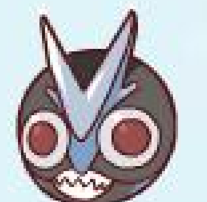
《生化危机 佣兵 3D》是不支持扩张右滑杆的，目前官方公布支持该外设的游戏共有7款，除了《启示录》外还有《怪物猎人3 G》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《潜龙谍影 食蛇者3D》、《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《王国之心3D 梦中坠落》和即将发售的《真・三国无双 VS》。

★•★•★•★•★•★•★

1.PSV与PS3连接，两台机器是都都有版本要求？

2.PSV在PSN港服上有没有对应AR卡的游戏下载？我找了一下发现没有。

浙江海宁 朱思怡

1.若需要PSV与PS3进行连接，PS3固件需要在4.0以上，否是PS3上是没有该功能的。

截至4月4日，港服PSN上尚未有对应AR卡片的PSV游戏或应用下载，这位同学要体验的话我想目前还是需要前往美服。

★•★•★•★•★•★•★

《最终幻想 零式》最后一关，为什么敌人不管怎么打都打不完？我都升了好几十级了。

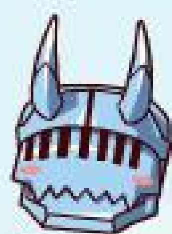
重庆 周帅

这位读者肯定是在最后的分歧选择了“ルシになり朱雀を救う”。这个选项直通Bad Ending，最后的两人组敌人会不断出现，每杀死一次就会提升等级再次出现，玩家是非死不可的。只有在之前选择“人のまま先に进む”才能继续前进，最终进入Good Ending。

★•★•★•★•★•★•★

任天堂e商店是需要金钱购买的吧？那么怎么充值啊？还有PS商店如何给自己的账户充值啊？

郑州 王豪

首先在淘宝或者其他购物网站购买任天堂e商店或PSN点卡，进入任天堂e商店后选择“残高の追加”→“购入済みのニンテンドープリペイド番号を使って残高を追加する”→“ニンテンドープリペイド番号を入力してください”后输入16位密码即可成功充值；PS商店的话可以先用PSV登录PS Store，然后点右下角的省略号，选择“コード番号を入力する”，然后输入点卡密码即可。需要注意的是，PSN的日服、港服和美服都分别对应各自服的点卡，在购买时别搞错了。

★•★•★•★•★•★•★

请问《王样物语》为什么有的国民不能专职成大工？不管怎么突击都没有效。另外大陆有许多冒黑烟的坑为什么农民不能挖掘？

广州 福子

除了小孩子以外的国民都可以转职成大工，小孩子需要先去学校转职成大人后才能转成其他职业，另外也有可能是你得金钱不足或者没有正对着门口进行突击。冒黑烟的坑只能由移民“お山の一等名”进行挖掘。

★•★•★•★•★•★•★

《MH3G》中的道具“山菜组引换券”可以在山菜爷爷那换

只言片语 这次希望完成高难度人物：入手《DQM 特瑞的仙境3D》的主机同捆版。（上海 杨雪）

到哪些道具？

广州 黄浩勋



具体可见下表：

	山菜组引换券	山菜组引换券G	钢の山菜组引换券	银の山菜组引换券	金の山菜组引换券	天山の菜组引换券
孤岛	生命の粉	生命の粉尘	雌火龙の棘	火龙の逆鳞	火龙の红玉	火龙の天鳞
砂原	鬼人药	鬼人药グレート	潜口龙の头壳	雌火龙の逆鳞	雌火龙の红玉	雌火龙の天鳞
水没林	荣养剂	荣养剂グレート	水兽のトサカ	尾槌龙の尾骨	尾槌龙の仙骨	ドボルストーン
冻土	硬化药	硬化药グレート	毒怪龙の爪	冰牙龙の棘	碎龙の宝玉	碎龙の天壳
火山	秘药	いにしえの秘药	赤甲兽の蛇腹甲	爆锤龙の骨髓	爆锤龙の红玉	爆锤龙の天壳
溪流	强走药	强走药グレート	火打石	极彩色の羽根	雷狼龙の碧玉	雷狼龙の天玉

《口袋妖怪+信长之野望》通关后我打德川家康的剧情，大概只占了地图一半的国家，忽然就被告诉结束了，怎么回事？

广州 杨义



德川家康剧情的胜利条件是率先达成100只口袋妖怪的连携，并非统一乱世大陆，如果被别的势力率先达成100只口袋妖怪连携，那么就算失败，只能重新开始。以你占领地图一半国家的进度来看，完成任务的可能性不大——而且完成任务会有通关画面的；如果德川家康很沮丧地说一番话后就是失败了。重新挑战的话，记得留意其他势力的口袋妖怪连携数量，一旦超过90，立刻集中兵力去攻打他们的城池，当他们现有城池塞不进那么多武将时，多出的武将会下野，而其口袋妖怪数量自然也相应减少了。

如何保养“口袋光环”？我把光盘放入碟包后过了几年，把N年前的光盘拿出来后发现数据面花了，好像氧化了，电脑都读不出来，难道只有放入光盘盒里才能防止划伤盘面吗？以我目前几百张的规模来看，几百个盒子可以砌墙了。

杭州 朱建贤



据说光盘保养得当资料可以保存上百年，虽然实际上很难达到，但稍微注意一下，保存几年、上十年也是没问题的。光盘由塑料盘基、反射层（一般为铝铂）组成，平时要注意不要让光盘长时间裸露在空气中或在阳光下暴晒，否则光盘盘基的塑料会逐渐老化，反射层的铝也会逐渐在空气中氧化。至于被硬物划伤之类的不用我说你也知道要避免了，你也没必要一个盘一张盒子，否则真的砌墙了，装入光盘包后，找个干燥防潮的地方放起来便可，注意要避免重叠存放，应该采用竖立存放，长期平放会使光盘变形的。

在《啪嗒嘭3》中“宽大的坟场”第一层的镰刀阵怎么安全通过，有N次都是在那里含冤而死。

福州 江小蒙



镰刀机关每隔固定回合就会摆动一次，如果正好处于镰刀正下方可以跳起来予以回避。通过这里的诀窍在于前进的时机要把握好，确定镰刀摆动的时机后再来调整前进的时机（通过故意按错来调整前进时机）。

小编们好，最近想入一台《塞尔达》日版3DS主机，想问一下现在的价位是多少，这种东西除了淘宝，国内还有其他网站能买到吗？3DS是贴全身膜好还是水晶壳好？

东莞 慢半拍



《塞尔达》日版3DS主机官方售价15000日元，只在“任天堂在线”进行网上销售，发售日为去年12月5日，由于数量有限，很快就一抢而空，目前日本亚马逊上的价格高了一倍，超过30000日元，在国内要入手的话，除了淘宝，还可以试试一些代购网站。至于3DS是贴全身膜好还是水晶壳好，个人建议还是全身膜吧，至少轻便一些。

《MHP3》中煌黑龙爽破翼之后还得不到翼膜，这是怎么回事？另外听说有下载任务的煌黑龙容易出翼膜是真的吗？

浙江 L.H.



煌黑龙破翼后出翼膜的几率为53%，还是需要一定人品的，下载煌黑因为任务报酬中就有机会出翼膜，所以达成破翼加过关条件的话，获得翼膜的几率是比原本的任务要高。

只言片语 《口袋妖怪+信长之野望》那么多页前线，是不是说明NDS的战斗力还是很强？（苏州 小温）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

秦莨　昵称：明明明

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广西玉林市博白县中学高一
邮编：537600　　QQ：1217545205
Email：1217545205@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，虽然没有与NDS有关的游戏，但有很多其他游戏。

谭莉莉　昵称：谭老板

性别：女　　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《游戏王》
地址：广西玉林市玉州区南宁百货美家园商业广场B-1701
邮编：537000　　QQ：810546945
Email：810546945@.qq.com
想说的话：第一次看《掌机王SP》，感觉灰常好，以后我每辑必看！

刘岩

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP go、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《逆转》
地址：北京市顺义区建新北区30-4-302
邮编：101300　　QQ：982103863
Email：liuyan69447110@sohu.com
想说的话：第一次寄回函表，给点力的话希望能上“交流空间”。

刘懿　昵称：小尊

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP、GBM
喜欢的游戏：《牧场》、《机战》
地址：辽宁省庄河市水仙三区20#3单元602
邮编：116400　　QQ：570442655
Email：570442655@qq.com
想说的话：本来想攒钱买PSV的，可是突然间换主意买了PS3。

林宇　昵称：我是穷人

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：PSV、3DS、PSP、NDSL
喜欢的游戏：除了AVG以外的
地址：广东省肇庆市端州区西江路百花园桂花苑11栋601
邮编：526020　　QQ：542570254
Email：542570254@qq.com
想说的话：终于没忍住，入手了PSV。

杨雪　昵称：季节の蹬

性别：男　　年龄：35
拥有掌机：PSP、iDS、GBA SP
喜欢的游戏：《DQ》
地址：上海市浦东新区博山路78弄118号103
邮编：200135　　QQ：499382882
Email：i3ds1737@139.com
想说的话：神游快点公布i3DS吧！

只言片语　对《友少》和《小圆》很好奇。（汕头 天御翔）

李博南
昵称：Takumi

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《MGS》、《GVG》
地址：云南昆明市五华区大观路46号二幢一单元402
邮编：650031　　QQ：1065342936
Email：1065342936@qq.com
想说的话：我又回来了！

杨闻成
昵称：Ben

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《魔界村》
地址：辽宁省调兵山市宏大小区4号楼1单元202室
邮编：112700　　QQ：408031844
Email：408031844@qq.com
想说的话：玩游戏没有知音是件很痛苦的事。

黎子澎
昵称：修-RVi

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、GBA SP、GB
喜欢的游戏：很多
地址：广东省佛山市顺德区乐从镇大罗村大社土房横街三巷3号
邮编：528315　　QQ：314233246
Email：314233246@qq.com
想说的话：PSV？3G or Wi-Fi？纠结啊！

赵航
昵称：龙 D

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《马里奥》
地址：河南省郑州市中原区文化宫路65号院2-1-8
邮编：450007　　QQ：653953514
Email：zh_edward1412@126.com
想说的话：河南郑州的玩家出来冒个泡呗！

张浩南
昵称：浩浩

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《口袋》、《星之卡比》
地址：安徽省淮南市田家庵区淮南市建筑勘察设计研究院
邮编：232001　　QQ：879972452
Email：879972452@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》的前途无限美好。

杨洪
昵称：洪哥

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《王国之心》、《火焰之纹章》
地址：广东省广州市海珠区逸景翠园豪园居C座13楼3号房
邮编：510300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

谢剑海
昵称：小海

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》
地址：广西玉林市博白县中学
邮编：537600　　QQ：975348856
Email：975348856@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，以后接着买。

慕容寂语
昵称：寂语

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《牧场》、《符文工房》
地址：上海市松江区荣乐东路3弄蓝天东区74号502室
邮编：201600　　QQ：1347262228
Email：1347262228@qq.com
想说的话：我正找笔友呢，有意者加我Q。

姚昕
昵称：神之火鸡

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：江苏省常州市钟楼区金色新城79-301
邮编：213002　　QQ：1304544242
Email：1304544242@qq.com
想说的话：PSP被收啦，那叫一个悲催。

梁卫钊
昵称：钊哥

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省开平市长沙区梁金山管区农科所第二幢302房
邮编：529300　　QQ：604455736
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

韩荣强
昵称：小强

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：3DS、PSP、NDSL
喜欢的游戏：所有RPG
地址：上海市宝山区莲花山路817弄3号101室
邮编：201901　　QQ：823959905
Email：hrq900727@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

贺念禹
昵称：老总

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSV、PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《生化》
地址：江苏省苏州市金阊区三元二村81幢105室
邮编：215004　　QQ：632184780
Email：632184780@qq.com
想说的话：永远支持《掌机王SP》！

只言片语　高考破100天了，希望能考好，入手3DS。（湛江 马骝）

小编寄语

苍穹

◎这次《掌机王SP》的小编形象大更换，个人貌似算变化较小的（甚至连动作都没咋变）？不过服饰风格更偏向忍者了，腰间的掌机也进化到了次世代，看来现实中也得尽早购入双机才行。

◎近日闻知一位年轻的朋友不幸病亡，死生虽为世之常理，但永别总令人无法释怀。正因人生短暂，才更应似樱花般袭华绚烂，尽全力去将每一件事做到尽善尽美。

◎You have fought the good fight, you have finished the race,you have kept the faith。Farewell……But when《HALO 4》has come,would you wake up?

阿鲁

■难得有个较长的休息日，于是和乌冬、白菜一起去了趟香港。原本只是打算过去买AKB官方应援棒的，结果在乌冬锅锅的软磨硬泡之下又败了两套生写真。于是拿了一包让白菜老师这个新手来开，结果甚是喜人啊！一包里开出了啊酱、白菜（非白菜老师）和亚树茶三个TOP啊！这瞬间就回本了有木有！乌冬锅锅各种羡慕嫉妒恨有木有！

■《交响旋律 最终幻想》的DLC歌曲更新得那叫一个勤，一首歌150日元的价格实在是有够贵的，想想PC平台各种音乐游戏的神曲以及免费谱面，顿时就泪流满面啊！好吧，反正3DS里还有1600日元，钱用光了就收手……

乌冬

◆4月1日那天本来做好准备谁的话都不相信的了，就连假的《再世篇》偷跑消息也没因为期待能快点玩到游戏而中招，不过即使是这样，当出门去地铁站按往常的思维走向往下的扶手电梯的时候，却发现变成了往上的方向，想不到地铁站也应节一把……真是防不胜防。

◆这次的《再世篇》很不错，不过却因为做攻略赶进度，只能不断地跳剧情、跳战斗动画，最终变成一款纯按键游戏，看来要好好体验只能等二周目了。

◆换小编形象啦，这次的原型大家猜到了吗，没错，就是《高达UC》里巴纳吉的机师服了。

胧月

★换号的时候朋友提醒说广东这边不兴数字4和7，因此被营业厅小姐问起想要什么尾号，片刻间竟想不出来。而后偶然间一眼扫到了Rachel Alucard的生日，就是它了。最后，要从非智能机上把联系人一个个手动登录到新机上，实在太痛苦了。

★家里的Wi-Fi热点不太稳定，PSN基本连不上，一些想买的DLC就那么搁浅着了。《无双大蛇2》的DLC服装相比《356》来委实缺乏诚意，但作为吴粉（仅限于《无双》，其他场合是魏粉）和郡主控，还是花了300日元。据那帮唯恐天下不乱的家伙说，我这购买虚拟道具的花钱节奏快追上白菜了——开什么玩笑，300日元和五位数人民币是一个概念吗？

★与半夏聊起《三国》，现在的孩子（好吧，我承认她已经是个成年少女了）的确游戏玩多了，真把大小乔当成萝莉啊！不知道论辈分大乔算是陆逊的岳母吗？没见过美女何晴饰演的小乔吗？井上喜久子能配萝莉吗？もう怒っちゃいました！（半夏：这不是萝莉版大乔的台词吗啊喂！）

sienna（美编）

◆新陈代谢不好的人容易发胖，为了更好地新陈代谢，一定要好好吃早餐。

◆我很想去看3D版的《泰坦尼克号》，真的想，你就带我去嘛，要不还是谁组织一下咯。

◆嘻嘻，家里有了“新成员”，分享一下图片，如图。



澄香（美编）

☆天气已经热起来了，夏天真的来了。每天早上一打开衣柜不知道该穿什么，一到换季时候穿衣服就是个问题，有点小不适应啊。

☆朋友旅游回来给我带了一瓶超级好闻的据说只有当地才有卖的香氛和一盒当地特产白咖啡，哈哈都是我喜欢的，很开心。



LIKY

◆手机数码产品更新换代实在太快，去年还是机皇，今年就是街边货，价值可以缩水70%以上——我在说我的G7。苹果一年左右更新一次硬件，安卓平台的硬件更新则像飞一样，不久前HTC的四核手机推出了，相信很快四核就要成普及之势了。

◆19号满心期待地下载完《武士与龙》，结果就只能看了下标题画面——服务器停运，恢复要一个月后，这实在是太坑爹。

◆清明回老家扫墓，结果遇到大面积山火，二话不说就参与到灭火的行动中，奋战了两三个小时后……撤退了，山火真不是可以轻易扑灭的，奉劝大家平时都要注意防火安全啊，自己也是第一次遇到那种火势场面，的确非常震撼。



纸鸢

◆本辑负责的内容较少，所以请了年假办事和游玩，好久没有这么闲适了，幸福ing。

◆在外游玩的时候，有个当地土著陪伴的话，会让行程变得轻松许多，尤其是我这样的路痴——游广州杭州有感。



酷洛洛

◎大病完了，现在是虚弱状态，手脚麻木，医生说我是阴虚，导致血液循环缓慢，如今每天要早晚各跑步一次来恢复。这要等什么时候才能病好，郁闷ing……

◎这几天在床上做得最多的，就是拿起手机看《新西游记》，感谢某人的熏陶，现在看着剧里唐僧和孙悟空在打情骂俏，还看出腐来了。



◎很喜欢这季的新番《加速世界》，主要是被其世界观吸引到了，另外那世界里学生脖子戴上的那玩意，不禁让我联想到谷歌传言年底发售的Project Glass，我表示对图里面这高科技毫无抵抗力。



Juxi（美编）

◆连续几年体重都有小幅上升，以前不管是在老家，或者辗转待过的几个城市，都没有过增肥的迹象，一来深圳，效果就立竿见影了，严重怀疑深圳是个让人长肉的地方。当然啦，每天的好吃好睡也功不可没，心宽体胖确实说得很对。

◆狱警对刚刚入狱的惯犯说：“我们又见面了。”惯犯：“有什么办法呢？我在任何地方都找不到如此便宜的住所。”



马修

◆某天下班，为了早点到家吃饭，把“掌门人”的活带到家干完了；第二天早上快到公司时，才发现昨天竟然忘把码好的文本发来……还好只是“掌门人”，硬着头皮重新码一遍字就可以。换成《口袋玩家》临截稿前的文本量，那我真要跑回家一趟了。

◆《口袋妖怪+信长之野望》二周目继续沉迷中，当时游戏刚公布时有人调侃说这游戏的两大主题和人物形象都正对我喜好，没想到还真的是这样。嗯，我的NDS起码能再战一年。



白菜

□在一干人等的怂恿下购入《无双大蛇2》。PS2时代很少玩《无双》的我，当时只有《无双大蛇》提起了我的兴趣。希望本作能让我找回当时的感觉。你说为什么是希望？因为这段日子都是累得回家就扑床，买来3天了都还没拆封呢……

□3DS平台上NBGI、Capcom和SEGA三社合作的游戏一看就是当年的《N×C》嘛！对于当年大学翘课打完最后一关的我来说，这个游戏可是有着特殊意义的。再看NBGI的参战阵容，燃爆了！SEGA也有《樱大战》！必买！

□想打的游戏茫茫多……



半夏

★为了去香港接“牛排”（newipad）回来，特地找了会粤语的酷洛洛压阵，结果还算蛮顺利地买到了，在此表示感谢——顺便，居然是在苏宁电器买到的，真不可思议。

★有了ipad之后最常干的事情就是端着看漫画，《猎人》、《幽白》、《闪灵》、《东京巴比伦》……把以前喜欢的挨个又看了一轮，找到了点回到童年的感觉，我果然老了（号泣）。

★自从日本樱花开了之后我的心就长成一片草原，今年肯定没时间去了，希望明年能去赏樱，尤其是夜樱，看了朋友拍的照片真是美得无与伦比。



咕噜（美编）

◆两个人之间的相处是一门很高深的学问，没有老师，没有教科书和笔记却不停有考试，有人一天到晚备课来应付这种突击测验却不及格，也有人以平常心去面对\搞不好有意想不到的好成绩。



◆本人非常喜欢吃的火龙果，它居然是这样长的。



栏目主持：阿鲁

阿鲁
上个星期六是本人来编辑部工作整整三周年，一晃眼三年就过去了，有很多感触啊！这次就以这个为话题，大家来说说你们刚刚进入编辑部的事情吧。记得我第一天来编辑部正好遇到《PSP专辑》截稿，一来就开始校年鉴，全是字啊有木有！

马修
我刚来那天也是截稿，上午被发校稿须知，下午一摞稿子。

苍穹
记得半夏来的那天也是截稿吧。

胧月
我好像也是，都赶巧了。

白菜
好像我来的时候也正好是《NDS专辑》截稿日……

LIKY
我来编辑部的时候也是截稿，《UCG》截稿。这概率也太高了，只能说我们太忙了，几乎天天截稿。

苍穹
看来我算幸运的，来的当天下午就想奔去编辑部了，结果乌冬跟我说，今儿休息呢。

阿鲁
话说我刚来这边印象最深的就是天气，当年的4月重庆还比较冷，穿着2～3件衣服就跑过来，结果热得跟什么一样……

马修
刚来那天晚上还要看《把信交给加西亚》，第二天还要交心得，这书后来不见了，于是后来的都幸福了。

胧月
谁说的，那书我看过啊。

白菜
没这回事儿，我也看了的。

苍穹
我来的时候还有，不过没要求写读后感，妹子多半没看吧，赶紧拿去拜读一下。

酷洛洛
半夏貌似做碟去了，没了妹子吐槽读着会不会不依啊……

阿鲁
怎么就没有妹子了，还有那么多美编呢！据说澄香是咱编辑部的元老来着，给大家讲讲编辑部当年的故事吧。

马修
嗯，《掌机王SP》比我早的是LIKY和澄香。

澄香
刚来编辑部的是时候截稿经常是要加班通宵的，第二天直接和当天上班的人一起吃早餐。

咕噜
截稿截到天亮，家常便饭。话说以前美编截稿后还会多放一天假，现在都这待遇了。

胧月
有吗？我怎么不记得啊？

马修
哦对了，我来的时候，UCG那些人正在做10周年特辑。

阿鲁
为啥美编还要多放一天啊，文编也强烈要求多放一天（敲碗）。

马修
有假放不错了，咕噜太不知足了。

咕噜
美编最辛苦了，改这么多稿子，转这么多文件，留到最后，当然要多放一天。

胧月
我刚来那时候也是，经常截稿到第二天，不过那时人少，就五、六个人。

澄香
不过那时候截完稿放假有时候可以放三四天，但相比起来，还是现在的生活幸福。

胧月
老一批的编辑还去过桂林，我就没享受到。

乌冬
同没去过，来得晚福利都错过了。

咕噜
以前过年回家来回路费还有得报的，我还享受过一次。

胧月
我也享受过一次，不过只按火车票报销。

Sienna
自上次中秋节发过福利后，我们部门的活动都没有了呀？

马修
有的，鲁叔他们经常自发组织聚餐。

咕噜
要求组织活动！

阿鲁
哇，有活动了？

白菜
我发现每次一做这个栏目，鲁叔就开始装纯。

咕噜
要求看电影去。

马修
《泰坦尼克号3D》？

阿鲁
之前不就说去看电影么，结果后来就没下文了。

苍穹
有休息日睡个懒觉多好。

马修
睡醒懒觉再打打游戏多好。
Sienna
才不要睡觉呢，你们真宅。
苍穹
连续通个几次宵就知道睡觉的好了。
白菜
完全可以理解，上周我就基本在寝室睡过去的。
咕噜
苍穹是吃苦耐劳型。
Sienna
你们出去走走桃花也会旺一些呀。
阿鲁
桃花三月开，现在都四月了。
白菜
乌冬只有在谈到假期的时候才说话。
苍穹
分了我就去买《无双大蛇2》跟白菜老师联机。
Sienna
休息重要，找另一半也很重要的撒，真替你们着急。
酷洛洛
Sienna你在开散弹?
胧月
我是觉得搞活动比较好，这样印象深刻。
juxi
可以去爬山,买点零食就行,又锻炼身体。
马修
求爬梧桐山。
胧月
梧桐山可以，我不介意。
juxi
梧桐山不要爬,会死人的。
阿鲁
怎么建议爬山的人先打退堂鼓了……其实我很想去海边的说，来深圳这么久还没去过呢。
乌冬
最近太忙，有活动也没时间参加。
马修
鲁叔你不是一般的宅。
酷洛洛
来，下次我带你去大梅沙。
白菜
野外活动你们说了算，我人生地不熟。
苍穹
出门只去游戏店和书店的飘过。
咕噜
那去爬莲花山吧。
澄香
莲花山那都不叫爬山吧，走几步就到了。
阿鲁
海边的桃花比较多，我们去海边吧。
Sienna
我这一身肉去海边不好吧。
白菜
你这是在挑衅鲁叔?
酷洛洛
建议去华侨城泡温泉。
咕噜
聚餐聚餐聚餐，全部吃掉，估计大家都没意见。
酷洛洛
要不团购搞个出境旅游?
澄香
越南?
阿鲁
为啥会想到越南?
苍穹
越南还可以给鲁叔带个老婆回来，挺欣慰的。
Sienna
还是一起出去玩比较好，不然以后回忆起来，待了几年却没有共同出去玩的回忆，回忆起来都是在办公室，多惨呀。
白菜
我们去过东部华侨城，赢了。
苍穹
你这是没经历过华侨城的惨痛教训。
乌冬
走，欢乐谷!
马修
极限刺激什么的真来不了。
Sienna
我们这有胆小的吗?
胧月
胆小不一定，有客观身体原因，体检报告一翻开，惨不忍睹。
阿鲁
胆小不小不知道，但是我有胆结石。
白菜
胆结石这么好用啊，我也要得一个!
苍穹
惨不忍睹+1
阿鲁
苍老师惨不忍睹？我怎么感觉你是比较健康那一类的啊。
苍穹
体检了一辈子都是“偏瘦”，用我妈的话说就是：“吃下去的东西养猪都已经致富了”。
阿鲁
这算是瘦子对胖子的挑衅么?
澄香
证明你们应该多锻炼了。
Sienna
多出去走走，外面空气多好呀。
LIKY
我建议活动去红树林骑自行车。
白菜
不会骑车……
苍穹
我支持去骑车，难得有白菜老师不擅长的，必须支持。
阿鲁
我也不会……
白菜
我在山城长大，那里骑车绝对要命，10米一个上下坡，骑什么东西啊!
苍穹
租双人车，鲁叔和毛老师一辆。
阿鲁
苍老师，你绝对是在策划什么阴谋吧?
苍穹
你疑心太重了，鲁叔，看着我的眼睛，我像那种人吗?
马修
上次去哪骑自行车给我骑怕了，就juxi刚来那年，去哪玩来着？骑车项目，10个自行车7个没闸、2个把松，剩下一个还得现打气。
胧月
看来绝大部分人都压抑了很久，需要发泄一下。尽快商量个结果出来啊!

经过了半个小时的讨论，最终还是没有讨论出结果，于是……就下班了。

半夏
我居然错过了吐槽！555555……

掌机王自由谈

栏目主持：马修

作为“《最终幻想》系列”25周年纪念作品、收录系列众多经典曲目的音乐游戏《交响旋律 最终幻想》已发售有一段时间了，其音乐跨度长达25年。这些或不久之前萦绕在耳边或埋在记忆深处的音乐，带来的不仅仅是动听的旋律，让我们随同音乐和本辑收录的游戏评论，一同来回忆那些为游戏奋战的日子吧。

亲手演奏你的回忆吧——《交响旋律 最终幻想》随谈

文 怀恋众黄昏



2012年是日本超大作RPG系列《最终幻想》（以下简称《FF》）诞生25周年，在这个特殊的日子，系列的最新作《交响旋律 最终幻想》顶着“25周年纪念作”的名号于2月16日在3DS平台上发售了。作为系列的首款音乐游戏，本作受到了玩家一致的好评，究竟这样一款游戏有着怎样的魅力？下面就让我带领大家一起走进《交响旋律 最终幻想》的世界吧！

一、头顶“最终幻想”的光环

关于“《最终幻想》系列”，我想已没什么好多说的吧，最初作为游戏制作人的坂口博信万念俱灰的最后一款游戏，甚至借“最终幻想”这样的名字来自嘲。可就是这么一款近乎在绝望中诞生的RPG却得到了玩家的热烈追捧，不仅成就了坂口博信，也最终挽救了危机中的Square公司。《FF》发展到今天已整整走过25年岁月，正统续作已出到14作，成为史上最畅销的游戏之一，全球累计销量已超过1亿套，乃至成为能够左右业界发展的王牌软件。回顾《最终幻想》的历史，无疑是辉煌的，到现在这个大家庭的成员也越来越多，不仅有14作正统RPG，还有《FF X-2》、《FF XIII-2》这样的外传RPG作为补充，《FF XI》、《FF XIV》也向着网络化方向发展，还出现了A·RPG类型的“《水晶编年史》系列”

和《零式》，也有讲究策略的S·RPG类型的"《战略版》系列"，在PSP时代还诞生了大乱斗类型的"《异说》系列"。以及NDS上掌机罕见的RTS类型的《亡灵之翼》，甚至还与《DQ》一起客串了几把TAB类型的"《富豪街》系列"。除了游戏，还诞生了《灵魂深处》、《再临之子》这样的电影动画，可以说在业界还真难找出这么庞大的游戏大家族。如今这个大家族又增添了一名新成员——音乐游戏《交响旋律 最终幻想》。

"《FF》系列"的成功是不可复制的，其成功的原因也是多元化的：漂亮的画面、电影般精美的CG、回味无穷的剧情、个性鲜明的人物塑造、创造性的系统、丰富的游戏内容……可以说《FF》是将游戏艺术化的重要功臣之一。而优美动听的音乐也是其中不容忽视、甚至说是其重要的一个原因。玩家的口味是不同的，虽然常有玩家抱怨《FF》游戏本身，但几乎从来没人抱怨过《FF》的音乐，特别是《FFⅧ》中华人乐坛天后王菲的一首《Eyes on me》技惊四座，让许多非玩家人群认识了这个游戏，极大地扩大了系列的知名度，出现了很多听过《FF》音乐的人其实并没有玩过《FF》游戏的情况。而系列音乐的品质一直代表了业界发展的高水准，植松伸夫、崎元仁、滨涡正志等大师倾力打造的原声配乐，成为众多FANS心中的神曲，不仅与游戏相得益彰，在游戏之余拿出OST专门欣赏也别有一番味道。在这种情况下推出一款《FF》的音乐游戏可谓水到渠成，因为以MUG的核心——音乐而言，《FF》庞大的音乐资源可谓得天独厚。一般的音乐游戏往往需要花大精力进行音乐创作，比如"《狂热节拍》系列"、"《DJ Max》系列"、"《初音》系列"等就诞生了大量优秀的原创音乐，而对于《交响旋律 最终幻想》而言，这个过程几乎可以省略了，光是"《FF》系列"的音乐就够拿来N次了，但这款游戏的选曲无疑是件非常让人头疼的事情，精挑细选恰恰说明的是系列能称得上精品的音乐实在是多如牛毛。



二、以"音乐游戏"之名

纵观音乐游戏的历史，大多是在Konami公司"《狂热节拍》系列"基础上发展而来，以落下、按键、音乐反馈三要素组成，比如我们熟知的《DJ Max》、《劲乐团》等都是这种类型的典型代表。对于掌机而言，当初能在GB的《狂热节拍GB》上弹奏一曲《残酷的天使计划》都是莫大的满足。到了NDS时代，堪称创新神作的"《应援团》系列"则拓展了音乐游戏的游戏方式，一改《狂热节拍》式的操作，充分利用触摸屏，采用点、划、拖的操作手法，充满了新意，当然在玩家中也有"毁屏游戏"的戏称。《交响旋律 最终幻想》在操作上采用了《应援团》的全触控方式，可谓是一款"毁屏不倦"的游戏。

在游戏公布之初，很多玩家都认为这是一款骗钱性质的小品作，因为在很多人看来，《FF》的音乐已足够出色，简单套用其他音乐游戏的外壳，将音乐换成"《FF》系列"名曲，就能让很多玩家买账了。但实际上本作在五六年前就开始构思，原计划出在NDS上，结果因为机能和载体容量的关系，无法表现出漂亮的影像和优质的音乐，于是这个计划被迫搁浅。当3DS发售后，时机变得成熟起来，关于制作一款《FF》音乐游戏的构想被重新摆上了桌案。有了这么一个长久酝酿的过程，游戏的品质得到了应有的保证。可以说，抛开《FF》的光环，将这款游戏作为纯粹的音乐游戏来看也是非常出色的。

游戏类型丰富，相当于战斗模式的BMS选曲多为激昂的战斗音乐，伴随节奏触控与"《FF》系列"的怪物进行战斗，其间满足一定条件还能发动召唤兽，打倒的敌人越多得到的EXP就越多，值得一提的是，跟着箭头用触控笔来回划动还真有点自己抡剑与怪物战斗的感觉；移动模式FMS的选曲多为平原、洞窟、飞空艇等轻快的地图音乐，玩家操作角色在系列各场景里尽情奔跑，中途演奏出色还能骑上《FF》招牌吉









祥物陆行鸟，而且还有可能遇到送宝箱的莫古力；而名场景欣赏模式EMS的选曲多为系列经典剧情发生时的配乐，上屏回放着系列经典的镜头，但中途操作不慎还有被NG的可能；收录系列的OP、ED曲的DMS的游戏方式很简单，跟着旋律“敲水晶”，游戏性不能跟上面3种方式相比，可能是做给LU人群的一种游戏体验吧。

游戏内容充实，难度合理，提供三种模式供选择。历代模式按照系列每作分类，每部作品包含OP、FMS、FMS、EMS、ED五个部分，算是对每作的一个总体回顾，难度简单，很容易上手。挑战模式跟普通音乐游戏差不多，所要做的就是挑战每首曲子的极限，追求全Combo、全Critical的SSS评价。而游戏最有趣的还是融入了很多RPG要素的“混沌神殿”模式，也是本作最具代表性的地方，简单底说，就是利用历代人物组成4人小队挑战暗黑乐谱，每首暗黑乐谱包括FMS和BMS两部分，而游戏目标也发生了改变，不一定要像挑战模式一样追求全Critical，FMS要尽可能跑得远，BMS要尽可能击破更多的敌人和BOSS，而FMS的成绩将影响BMS中BOSS的出现。战斗胜利后不仅能获得EXP、提升人物等级，还能获得新的暗黑曲谱继续挑战。与系列一样，人物升级能获得各种技能，有提升HP、力量、速度等基础数值的、有对BOSS技能（如克劳德的超究武神霸斩）、各种魔法等，都能帮助我们更容易地挑战乐谱，而敌人也会掉落各种物品和各色欠片（用于开启隐藏人物）。这样一来，游戏一改传统音乐游戏单纯追求极限的方式，融入了RPG要素，使得很多不擅长音乐游戏的玩家也能通过升级、装备技能等来完成平日里完成不了的乐谱，而且该模式还支持4人联机协力，这些都大大增加了游戏乐趣，让每个玩家都能乐在其中。

三、我刷，我刷，我刷刷刷

游戏发展到今天，似乎“刷刷刷”已经成为游戏必不可少的部分，刷装备、刷等级、刷成就、刷收集要素……毫无疑问，“刷刷刷”能够延长游戏时间，但如果使用不当，纯粹为了刷而刷，就会引起玩家的反感，可谓一柄双刃剑。但我真的很佩服本作的制作人间一郎先生，连音乐游戏也能加入这么多“刷刷刷”的要素，且一点也不让人反感，反而产生了刷的动力。

首先要刷的是水晶点数，这直接影响到游戏很多隐藏要素的开启，比如隐藏歌曲、音乐鉴赏模式、动画欣赏模式的曲目等，都需要水晶点数达到一定程度才慢慢开启，最终可有99999那么多，估计至少需要50小时才能达成。其次要刷的是混沌神殿模式中BOSS掉落的各色欠片，这影响到隐藏人物的开启，各色欠片每凑齐8个即可开启1个隐藏人物，而隐藏人物有16人之多，比初始角色的13人还要多呢，而且各BOSS掉落欠片的颜色和几率都不同，这又是一个极其漫长的过程。



接着作为一款音乐游戏，要刷的当然是评价了，BMS究极难度可谓变态至极，特别是《四天王之战》、《妖星乱舞》、《大桥的死斗》等曲目，这非得长了触手才能全Critical获得SSS评价吧，普通玩家更是连通过都非常困难，这种难度下不背谱基本无望，当然这也是传统音乐游戏的乐趣之一。

然后还能刷鉴赏模式中的游戏卡片，FMS的宝箱、BMS怪物的掉落物品中都有可能获得游戏卡片，卡片内容包含登场角色、怪兽、召唤兽等，每个卡片都有详细的背景介绍，有81张之多，而且卡片还能升级，升级后有各种动作可以演示，可谓路漫漫。

紧接着能刷的还有暗黑乐谱，比如那种挑战简单、BOSS掉落物好、经验又高的乐谱，还能将自己得意的乐谱通过邂逅通信的方式与好友交换，我就刷到一个固定EXP上万的乐谱，有了它后角色升级无压力啊。

最后还要刷成就系统，召唤兽100次召唤、陆行鸟100次乘坐、怪物500体击破、全人物LV99等等。听了这些“刷刷刷”的介绍，是不是有种想撞墙的感觉？其实真正的游戏过程非常有趣，并不那么枯燥无聊，不知不觉就在游戏中沉迷了，等醒悟过来的时候，几个小时的时间就这么没了。而且这么多“刷刷刷”的存在也从另一个角度说明了游戏内容之丰富和厚道。



四、关于DLC地狱一说

DLC=Downloadable Content，意为游戏的资料片、扩展包，下载一般都要收取相应费用，可以让玩家体验更多的游戏乐趣，现在已成为游戏必不可少的部分，被广泛用于各种游戏中，成为厂商赚钱的新手段。可以说，DLC增加了游戏的耐玩度，它可以让我们重温游戏，甚至有时能让游戏焕发生机，但它的最终目的还是玩家口袋里的钱。玩家买账与否，关键还在于DLC是否优秀。

当本作公布对应DLC的时候，相信很多玩家都骂Square Enix，称其为DLC地狱。因为《FF》的名曲实在太多，如果把玩家喜欢的都做成DLC，进行大规模更新的话，钱包君肯定又要阵亡了。而且之前甚至有厂商为了利用DLC赚钱故意削弱本体内容，把精彩的部分全放进DLC中，迫使玩家买单，不得不说这种行为实在可耻……因为这样就本末倒置了，DLC只是对游戏内容的补充，并不能作为本体粗制滥造的理由。

庆幸的是，《交响旋律 最终幻想》在这方面做得还不错，发售前曾以收录曲数在70首以上为宣传卖点，虽然实际到手确实有77首曲子，但除去历代模式中那纯属鸡肋的“敲水晶”OP、ED曲26首（其实有3首是可以在混沌神殿中玩到的），实际真正能在挑战模式玩到的曲目数是初始39首+隐藏的encore曲4首+随着混沌神殿进度逐渐开启的8首曲子=51首，这样的歌曲收录数量在传统音乐游戏中也算分量十足了，而这其中几乎囊括了系列最著名的曲目，仅是游戏本体的内容就足够好玩了。当然DLC的追加曲目也非常动听，比如7代的《星降溪谷》、3代的《战斗1》等，还加入了一些新的游戏场景，1首150日元的价格也还算合理，预计总共有50多首——或许很多玩家都像我一样，心中在骂SE的同时，又心甘情愿地掏钱把DLC都下载下来吧？谁叫这些曲子咱都喜欢呢。我粗略算了下，所有DLC的价格差不多又够买一张本体卡带了，真是一个让人又爱又恨的游戏啊。





五、亲手演奏你的回忆

游戏发售时的海报宣传语“亲手演奏你的回忆吧”是非常贴切的一句话，相信每个《FF》FANS心中都有一段属于自己的关于《FF》的美好回忆，而音乐正是唤醒这段回忆的钥匙。我们并非每个人都是音乐演奏家，对于这些熟悉的旋律，我们光是聆听就已经很快乐了，而现在通过这款音乐游戏，我们居然能够亲手弹奏，这确实让每一个老玩家感动。

对我个人而言，系列游戏中给我印象最深的是《FF Ⅱ》，因为这是我玩的第一款《FF》，那时我还在上小学，无意间入手这么一款所谓的文字卡，兴奋了很





久，于是挑灯夜战。在那个游戏资讯贫乏的年代，望着一堆蝌蚪文，我摸索着进行艰难的攻略，但好景不长，当攻略进行到“野玫瑰”这个关键词时，却无论如何也找不到传说中的密道，于是像只无头苍蝇在《FF Ⅱ》的世界中满头乱窜，但丝毫没有任何进展，终于我放弃了攻略，将卡带借给了同班的另一个同学。果然他也很快卡在了这里，但是他却没有放弃，终于功夫不负有心人、得来全不费工夫，传说中的密道就在野玫瑰酒吧，他一次按键力度过大，方向没收得住，菲尼奥尼尔就这么穿过了酒吧的墙壁进入了密道，见到了身受重伤的斯科特王子，接受他的临终嘱托……随后的流程就自然而然了，我们找到了传说金属米斯里鲁，炸毁了大战舰，取得了究极魔法，夺回了菲因城，打败了罪魁祸首皇帝，粉碎了他的野心，迎来了Happy Ending。当然这个过程中也并非一帆风顺，而是充满了悲欢离合，我们见证了拳术家约瑟夫、伟大的白魔导师敏武、最后的龙骑士理查德等同伴的离去……其实《FF Ⅱ》由于怪异的熟练度系统、鸡肋的关键词系统、个性并不突出的主角、BUG般强大的吸魂剑等，在系列中的评价并不算高，但在那个年代带给了我和同学极大的震撼和无数的欢乐，我也因此陷入了《最终幻想》或者说是电子游戏的深坑，从此不能自拔。虽然之后在GBA和PSP上我都重温了本作的复刻版，但已很难找回当初那种纯真的快乐了，或者说那样的快乐回忆只能重温，而不能复制吧。在《交响旋律 最终幻想》游戏中弹奏EMS《反叛军的主题》曲子的时候，那一幕幕原汁原味的FC经典场面随着我的弹奏渐渐放映，让我回忆起了关于《FF Ⅱ》的那些美好记忆：我想起了为了获得这张所谓的文字卡，拼尽全力挑战期末考试以得到父母的奖励，最终如愿以偿时那激动万分的心情；想起了同学为了找我借这张卡而拼命讨好我，又是放学帮我提书包，又是帮我做清洁、抄作业时的情形；想起了为了早日通关而半夜偷偷起床，将电视机音量静音，生怕父母起夜发现，那做贼般紧张、心虚的心情；想起了卡带后期因为纽扣电池电量丧失而不能存档，我亲手给它焊上一个五号电池盒继续奋战……往事如放电影般地在自己的脑海中一幕幕闪过，如此的清晰，叫我如此留念，怀念至今。感谢《交响旋律 最终幻想》，给了我一个亲手演奏自己回忆的机会，谢谢！

《交响旋律 最终幻想》用自己的优秀品质证明了它并不是一款挂羊头卖狗肉的骗钱作，而是一款真正意义上的系列25周年纪念作，无论是《最终幻想》的忠实FANS，还是音乐游戏的狂热玩家，这都是一款值得珍藏的精品。但游戏优秀的品质也让我有了一丝担心，如果其他配乐优秀的游戏，如“《勇者斗恶龙》系列”、“《传说》系列”、“《火纹》系列”等也采用类似的方式，纷纷推出自己的音乐游戏……喂喂，钱包君，你怎么了？醒醒啊，钱包君！





玩家点评

PSP 暗夜杀机2 结果

厂商：Playlogic　类型：A.AVG

评论人：刀笛の乐　评分：8

本作是一款恐怖动作冒险类游戏，流程剧情的精彩度实在是非常的完美。作为一款AVG游戏来说，本作的解谜要素完全可以让玩家玩得舒畅，收集要素也可以让完美党花上更多的游戏时间。而且游戏中不论大件物品还是小钥匙，都会在物件上稍作亮点提示，方便玩家游戏，大大减少了原地转圈翻箱倒柜都找不到物件的情况发生。CG动画和实机操作的无缝衔接也做得很好，完完全全体现了厂家在画面上下的功夫之深。在玩家甚至还沉迷在CG中时，却没留意已经进入实际操作游戏了。游戏中玩家和电脑分饰两角进行攻略游戏。可以使用的人物达到了六人之多。有效利用人物特性过关也是游戏亮点之一。

下面说说不足：厂商发售时表示游戏的AI将会比较出色，但个人游戏后感觉：AI实在笨到不行，挡道不说，甚至有时候手上拿着强力武器还会在一旁观战，看着玩家被干掉。AI就这样变成这游戏的一大鸡肋。而少了同伴的合作，游戏难度也会稍有提升。视角方面也是个缺点，有时候不能随意移动，破解某些解谜要素时给玩家造成很多麻烦。



3DS 生化危机 启示录

厂商：Capcom　类型：A · AVG

评论人：飞棱帝　评分：9

游戏的画面充分发挥了3DS的机能，出色的光影效果结合裸眼3D显示，再加上诡异的BGM，共同营造出了让玩家发自内心的恐惧感。而瞄准视角下移动的设定则在一定程度下降低了游戏的难度。本作的剧情是另一亮点，从不同人物、不同视角、不同的时间轴给玩家呈现了一个惊天阴谋。从一开始疑团重重，到后来水落石出，无一不牵动着玩家的神经。新增的突袭模式大大提高了本作的耐玩度，虽然和以往的佣兵模式相较没有过高的技术要求，但是各种满级枪械和极品部件的存在让玩家有了继续挑战的动力。而通过邂逅通信才能触发的感染任务虽然触发概率低，但每在线联机游戏一次都算邂逅通信这个人性化的设定，也使周围缺乏同好的玩家有了刷出任务的机会。

要说本作的缺点，就是只有触屏的方式转换视角比较不好控制，尤其在某些关卡要面对如潮水般涌来的敌人时，实在是手忙脚乱。不过由于本作对应扩张滑杆，在装上扩张滑杆后，手感也得到极大地改善。总之，本作绝对对得起你的钱包君。特别是没有像《MH3G》这样第三方大作的美版，买了美版3DS的玩家就直接入正吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

火热秘技

《再世篇》的隐藏要素多而厚道，甚至还有推翻《CG》原作悲情结局的“if”路线存在，对我等《CG》爱好者来说真是感激涕零的好消息。神作不解释。

3DS 日版 王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]

●奖杯一览

如PS3和PSV游戏一样，本作中也有“奖杯（トロフィ–）”的设定，达成特定条件后就能解锁，不过这并不关系到其他实质性奖励。



奖杯名称	解锁条件
クリアトロフィ–	流程通关
プラウドトロフィ–	以“プラウドモ–ド”难度通关
ドロップトロフィ–	坠落点数累积获得2000点以上
フリックトロフィ–	在斗技场获得全部奖杯的优胜
バトルトロフィ–	累积击倒食梦者2500只以上
マニ–トロフィ–	累积获得金钱5000以上
ブリ–ダ–トロフィ–	与全部种类的圣灵相性达到最高
バトルポ–タルトロフィ–	特殊入口、隐藏入口全部完成
ダイブトロフィ–	在俯冲模式累积获得7500000点以上
スリ–フロ–トトロフィ–	用自由连贯攻击累积击倒敌人1000只以上
トレジャ–トロフィ–	获得全部世界的所有宝箱
スピリットトロフィ–	获得全部种类的圣灵
クリティカルトロフィ–	以“クリティカルモ–ド”难度通关
リアリティシフトトロフィ–	用真实变换累积击倒敌人50只以上
リンクアタックトロフィ–	使用连携攻击累积50次以上
ステ–タストロフィ–	状态型强化能力全部达到最高
メモリアルトロフィ–	与圣灵交流的照片累积保存20张以上
フレンドトロフィ–	设置邂逅连接入口累积30个以上

●青蛙王子



青蛙王子（カエルおうじ）这个稀有圣灵的配方获得方式比较特殊，需要与其对话选“胜负する！”并成功击倒它。青蛙王子的血量堪比BOSS，在前期基本是无法顺利将其击倒的，当它逃走后会在三个地方随机出现，分别是钟楼镇·大圣堂（利库篇）、恶作剧乐园·岬（索拉篇）、魔术交响·月光の森（利库篇）。玩家再次挑战它时其血量是不会补满的，因此可以在战斗中无视杂兵专心攻击它，交战数回后就可以顺利获得配方了。

PSP 日版

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

●前作继承BUG

虽然是个良性BUG，使用后可以达到无限增值金钱的效果，但由于会大幅破坏游戏平衡性，使用前还请三思。

事先记忆卡里要有《破界篇》的系统存档（非通关存档也可以）。启动《再世篇》后，选择Start，然后在继承界面下取消退回主菜单。反复执行以上操作，然后再继承存档进入游戏，在确认界面下虽然看不到资金变动，但序幕结束后在菜单处就可以看到资金最终变多了。

不过该BUG需要游玩《破界篇》时的系统版本与《再世篇》时一样，否则会报系统存档损坏的错误。国内各大论坛专区都有修复存档的教程与相关软件下载，有兴趣的玩家可以去研究并尝试一下。

●推荐赚取击坠数、经验值的关卡

①中东/クメンルート 第9话“魔神が目觉める日”

本关中半途参战的ゼロ会搭乘无赖登场。事前让ウイングガンダム的驾驶员习得“战意高扬”技能，之后用它的地图炮攻击メタス和ブラスタEs，然后再不断进行修理和补给，就能在本关内将ゼロ、エスター、カミーユ和ファ练到Lv99。如果事前将ウイングガンダム的命中和メタス与ブラスタEs的HP进行强化还能提高效率。

本关在练级的同时也能取得熟练度，而且这也是能将ゼロ练到Lv99的惟一机会。之后在同路线第12话“百万のキセキ”中登场的扇、玉城和ラクシャータ也会继承ゼロ的等级。

②第15话“マン・アズ・ビフォー”

本关マリリン只会攻击クロウ，派上修理机和援护防御机体就能轻松赚取经验值。另外可以同时让其余机体相互补给或是相互轰地图炮。特别是持有“战意高扬”的ゼロ不会因为补给而单方面降低气力，让信赖补正的カレン站在旁边也能确保地图炮有一定程度的命中率，比较推荐。

本关练级也不影响熟练度的获得，而且正好是合流之后修理、补给机都大量存在的关卡，早点练好等级，后面的关卡会轻松得多。

③第16话“次元の心央”

消灭杂兵后，直到王子撤退为止敌方都完全不会行动。此时可以让补给机围在一起，相互补给直到Lv99。而且本关同样也不影响熟练度的获得，大量补给角色早日升到Lv99的话，对于サブオーダー的资金赚取等非常有利，赤木的热血、勇气以及C.C.的脱力和爱这类精神也能帮助同伴日后更容易取得击破类型的熟练度。

④第17话“朱禁城の花嫁”

赚取击坠数的关卡。敌军的五飞不管击坠多少次都能够复活，而且每次击坠都能获得“击坠数+1、PP2、资金100”的奖励，可以打到自己喜欢为止。他的EN和弹药打空以后，2回合只能使用一次ビームグレイブ，因此是非常安全的。顺便一提，状态异常即使被击坠也会一直持续下去，因此在回合开始时给他轰上一发降低命中或运动性的攻击，会让之后的流程变得更加轻松。

另外在敌军的星刻的射程内如果有イカルガ的话就会优先被锁定，带上援护防御机和修理机就能简单地提升等级。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

《再世篇》大潮一过，《火纹 觉醒》的发售无疑是战棋游戏爱好者的另一席盛宴，另一款3DS平台的《公主代码》人设优秀，且游戏方式式让人联想到早期附带升级要素的清版街机，极有黑马潜力。26日经过一次延期的《真·三国无双 VS》即将发售，PSV玩家也会迎来虚拟泡妹佳作《圣人协奏曲 陨星之献诗》。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	Nintendo	S・RPG	4800日元
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	A・RPG	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガ-ルズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
19日	超富有！拓麻歌子们的多层商店	ちょ～りっち! たまごっちのプチプチおみせっち	NBGI	SLG	5040日元
26日	替换世界 白与黑的迷宫	シフティング ワ-ルド 白と黒の迷宮	Arc System Works	ACT	3990日元
26日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子	まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ	日本Columbia	SLG	5040日元
		2012年5月			
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录・花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ～パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活～	Irem	ETC	6090日元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ-プン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピ-☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
24日	我是航空管制官 机场英雄3D 羽田 with JAL	ぼくは航空管制官 エアポ-トヒ-ロ-3D 羽田 with JAL	Sonic Powered	SLG	6090日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ-ズ テリ-のワンダ-ランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
31日	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	3980日元
		2012年6月			
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ-	NBGI	ACT	5040日元
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire The Chosen Few	Hamster	FPS	4980日元
28日	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB	4800日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
		2012年7月			
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
12日	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ-ブ	NBGI	MUG	5040日元
19日	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	Marvelous AQL	A・RPG	5229日元
		2012年春			
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
		2012年夏			
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
		2012年内			
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ-パ-マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ-ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
26日	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2012年6月			
23日	口袋妖怪黑2	ポケットモンスタ-ブラック2	Pokemon	RPG	售价未定
23日	口袋妖怪白2	ポケットモンスタ-ホワイト2	Pokemon	RPG	售价未定



火焰之纹章 觉醒



4.19 ◆Nintendo◆S・RPG◆4800日元



掌机平台时隔多年后重新迎来《火纹》新作，本作可谓传统与创新并存。剧情与初代息息相关，主人公库洛姆是英雄王的后裔，“法尔西昂”和“封印之盾”也相继出现；系统方面则大胆地引入了双人协力攻击，令原本的支援效果更加丰富。游戏也将对应DLC，提供全新的战场地图和历代角色下载。



真・三国无双 VS



4.26 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元



3DS平台的第二款《无双》作品强调以“对战”为核心，支持四名玩家联机，战场则以不同功能的据点划分成连续的区域。玩家可以自由选择三名武将组成小队，除了固有的无双技能外，特定的人物组合也能派生出强力的团队技能。另外游戏中还有来自《忍龙》、《战国无双》的角色客串登场。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニ―	Ubisoft	MUG	3990日元
26日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサ―ジュ 失われた星へ捧ぐ诗	Gust	SLG	5040日元
		2012年5月			
24日	武士与龙 包装版	サムライ＆ドラゴンズ デラックスパッケ―ジ版	SEGA	ACT	3990日元
		2012年6月			
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハロ―キティといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	4800日元
7日	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	5980日元
14日	超级猴子球 大玩特玩	ス―パ―モンキ―ボ―ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ―ルデン	Atlus	RPG	7329日元
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
		2012年8月			
未定	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
		2012年夏			
未定	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	3990日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	雅恋 淡雪之宴	雅恋 ～MIYAKO～ あわゆきのうたげ	Idea Factory	AVG	6090日元
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
19日	圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下	圣なるかな –オリハルコンの名の下に–	Cyberfront	S・RPG	6090日元
24日	家里蹲奋斗记	俺に动けって言われても	e-Smile	RPG	1000日元
26日	游戏里也要听爸爸的话	ゲ―ムでも、パパのいうことを闻きなさい！	NBGI	AVG	6280日元
26日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ―ト 比翼恋理のだ―りん	5pb.	AVG	6090日元
26日	D阶段 朱姬之章	Phase D 朱姬の章	Boost On	AVG	3969日元
26日	青之驱魔师 幻刻的迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	5230日元
26日	神孕 请为我生孩子吧！	コンセプション 俺の子供を产んでくれ！	Spike	RPG	6279日元
26日	惊鸿骑士杰克斯 I+FD 携带版	スカ―レッド ライダ―ゼクス I+FD ポ―タブル	Red	AVG	8190日元
26日	山田一合集	山田一 BOX	Cyberfront	AVG	8190日元
26日	未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE	未来日记 13人目の日记所有者 RE：WRITE	角川Games	AVG	6090日元
		2012年5月			
17日	Persona2 罚	ペルソナ2 罚	Atlus	RPG	6279日元
17日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ―タブルが続くわけがない	NBGI	AVG	6280日元
17日	苍黑之楔 绯色的碎片3 通向明天的门	苍黒の楔 绯色の欠片3 明日への扉	Idea Factory	AVG	6090日元
17日	文明开华 葵座异闻录 再演	文明开华 葵座异闻录 再演	Furyu	AVG	6090日元
17日	断罪的玛利亚 钟	断罪のマリア ラ・カンパネラ	Karin	AVG	6090日元
24日	冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナ―ジュ ゴシック ～ウルム・ザキ―ルと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
24日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
24日	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	水月 贰 携带版	水月 贰～Portable～	GN Software	AVG	6279日元
31日	娇蛮之吻3学期 携带版	つよきす3学期 Portable	Candysoft	AVG	6825日元
31日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	ブレイブル― コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	FTG	5040日元
31日	危恋搜查室	アブナイ恋の搜查室	QuinRose	AVG	6300日元
31日	神与恋爱心	神さまと恋ゴコロ	Takuyo	AVG	7140日元

DVD 光盘内容导视

游戏展望台

梦幻之星在线2
机动战士高达SEED 激战宿命
奥伽韵律
与凯蒂猫在一起！打方块V
公主代码
火焰之纹章 觉醒
炸弹★占卜
风暴恋人 快！
苍翼默示录 连续变换 扩张版
加速世界 银翼觉醒
秋叶原之旅 加强版
化物语 携带版
樱花战狱 携带版
我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作







新作特搜队

国王、魔王与7公主 新·王样物语
王国之心3D 梦中坠落
薄樱鬼 幕末无双录
第2次超级机器人大战Z 再世篇





热血最强

彻底玩透《超级马里奥3D大陆》
——任天堂官方极限视频





本辑《口袋光环》有奖问答题目

在热血最强的《超级马里奥3D大陆》的视频中，在World 1-1关的最速挑战中，演示者所取得的过关时间是多少秒？

A：30秒　B：35秒　C：40秒







PEGA精美游戏周边 3名

《模魂志》 VOL.67

大16开160页+DVD



曾经是多少高达迷的启蒙作之一的《高达W》，其Ka版五子的最后一机终于在春节期间降临。本辑将为您展示这款重炮手高达[EW]的制作范例。《新世纪福音战士》的新款模型在最近鲜有推出，但寿屋于本月推出的垂直离着陆机却是一款题材新鲜的模型款式，本辑将结合视频为您展示本机的情景制作。此外，乌贼娘塑料模型、新款NENDOROID、假面骑士玩具以及各种动漫游影视的相关新品玩物都将在本辑进行实物评测，为您展现模玩最真实的一面。

4月22日　全国陆续上市

OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 VOL.2



112页全彩大16开+影像DVD光盘×2+大海报

《OtaQ》第2期将在4月以全新面貌与读者见面。本期《OtaQ》携手日本最著名的OTAKU文化网站与电视节目“Culture Japan”，带来Culture Japan特别企划三连发——主创Danny Choo采访以及首次授权登陆中国的中文字幕版“Culture Japan”最新第2季电视节目。此外我们的小编还前往香港，带来今年亚洲最大的动漫活动之一——C3日本动玩博览2012的现场报道以及野中蓝、石川智晶、飞兰、栗林美奈实等艺人的采访实录。其他内容还有DD&BJD摄影专题、初音未来大感谢祭现场游记、Capcom会社探访以及KOTOKO中国之行报道等精彩内容。《OtaQ》光盘视频内容全面升级，两张DVD分别收录C3展会游记、声优活动与演唱会实录、以及首次授权登陆中国地区的中文版“Culture Japan”，另有原创海报赠品相送。

《OtaQ》vol.2 六大看点：

① Culture Japan特别企划——访谈、中文节目

② C3日本动玩博览2012图文游记、声优与歌手采访

③ DOLL摄影专栏、新增BJD专题特稿

④ CAPCOM会社探访，独家采访亚太区负责人

⑤ 双DVD带来前所未有的丰厚视频内容

⑥ 电音歌姬KOTOKO中国之行专访报道

4月中旬　全国上市